『ジョジョの奇妙な冒険』隠しキャラクター公開!!

平成11年2月28日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第9号通巻252号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 28 No.252

ゲームセンターを10倍面白くする本



特別企画
アーケードゲーム業界関係者99年の抱負
己の野望

二度と手に入らないレア物がいっぱい!!
新春特大プレゼント

SCOOP
バトルギア
（タイトー）

一押し
スパイクアウト・ファイナルエディション
餓狼伝説 WILD AMBITION
ガントレット・レジェンド
beat mania II DX
グラディウスIV～復活～

ジョジョの奇妙な冒険

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

1999
2 28
特別定価 540円


熱い声援ありがとうございました。
読者が選ぶ第12回ゲーメスト大賞受賞！
全国のサイキックファンの皆様、
おかげさまでゲーメスト大賞をとることができました。
これからも頑張りますので応援をよろしくお願いします。
サイキックフォース
2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

巻頭スクープ!!

一番速いヤツは誰だ!!

BATTLE GEAR

バトルギア



従来のタイムアタックモードが進化！なんと一番速く走ったヤツを記憶し、そいつとバトルができるのだ！

担当：ずるずる㊫

画面写真は、開発中のものです。

独特な雰囲気で全国各地のドライブゲームのハートを熱くしてくれた「サイドバイサイド」シリーズが、この春、装いも新たに、数段パワーアップして登場する！

その名は『バトルギア』。峠などのコースを攻めつつライバルとレースを展開するところなどは、シリーズの流れをしっかり受け継いでいて、継続してゲームが楽しめるようにもなっている。

またマシンについても、今回も実車が用意される！あのトヨタのFRやホンダのFRは？（ちょっと期待しすぎかそれは！）

最速野郎とタイマンでバトルができる！

そして注目すべきは、タイムアタックモード！これまでのそれは、単独走行による「孤独」なレースだったのに対し、今回のそれは、なんと、そのシートに座ったヤツの中で一番速いヤツとのタイマンになるというのだ！つまり「一番速いヤツと走れる！」ということ！燃えてきたんじゃない？

それを次にある写真で確認してほしい！速いクルマがゴーストになっているというのを！

相手は白のトレノ！（ってこれってなんか意味ありげ？別にそんなことはないけど…）

こいつを抜けば君の走ったシーンがゴーストになる！うぉーっ！盛り上がってきた〜っ！







あらら？あっという間に差が開いてしまった！今から追えるのか〜っ！





自分の操作しやすい視点で走れる！

いきなり新しいモードからの説明に入ってしまったが、当然従来からのレースモードも存在する！

ダンゴ状態の中で走ることもあれば、1対1の走りになることもあるはず！そんなときに気になるのがドライバーの視点だ！

さて、このバトルギアでは、3つの視点が用意されている。

まさにドライバーの視点と、ゲームならではの低い視点、そして後方視点と、3タイプが用意。君ならどの視点でバトルを展開する？



視点1



視点2



視点3

初級から超上級まで4つのコースを用意！

走行するコースは、難度別に「初級」「中級」「上級」「超上級」（現在開発中。写真では3つ）と、4つのコースが用意されている。

「サイドバイサイド」シリーズと比べると、上のクラスのコースで、道幅が広くなったようである。よりバトルがしやすくなったといえるだろう。

もちろんだが、その各コースでタイムアタックが行えるぞ！



初級



中級



上級

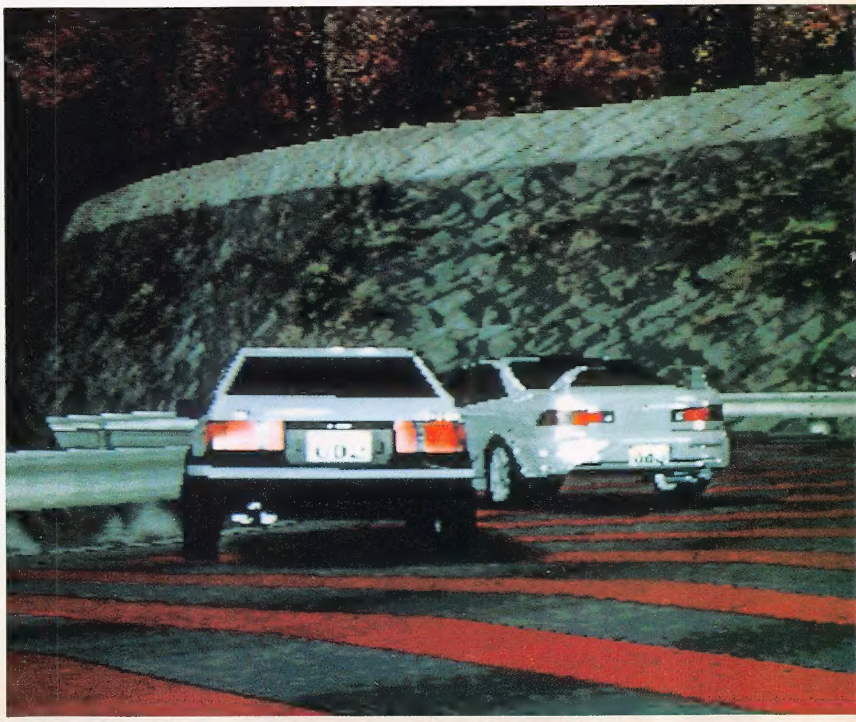
発売後には、全国規模のイベントがあるぞ！

この新しいタイトーのドライブゲーム、3月に登場になる予定なのだが、その登場に合わせて、大きなキャンペーンが展開されるという情報が入ってきている！

しかも、このキャンペーンはタイトーとゲーメストによる強力タッグで行われるとの確かな情報も!?

さて、それがどんなものなのかはまだ発表されていないので、なんとも言えないが、レース大会のようなものが行われるのではないかと予想される！続報に乞うご期待！





カナシ」ポスターは要注意だ!!





闇夜を駆けるマッドブーマ始末人
"ナイトセーバーズ"、カードで登場!

全99種
本体予価
1パック
343円(税別)

2月下旬発売予定

バブルガムクライシス TOKYO2040 トレーディングカード

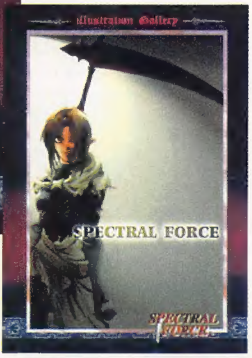
TVシリーズはクライマックスを迎えてますますヒートアップ!プリス、リンナ、ネネ、シリア……たった4人で孤独な戦いを挑む彼女たちの勇姿をコレクションせよ!

スペクトラルフォースコレクション トレーディングカード

魔族の闘い、世界を揺るがす…!



PS版ソフトの傑作シミュレーション「スペクトラルフォース」がトレーディングカードに!「ネバーランド」を舞台に、総勢200人以上の個性的なキャラクターが織りなすファンタジー大河ドラマ!描き下ろし、未公開、希少イラストが満載!美麗なイラストの数々におののくがいい!



全96種 本体価格 1パック:343円(税別)

絶賛発売中!

ゲームミュージックCD

「対戦ホットギミック&対戦ホットギミック快楽天」

快男児の諸君!お待た!

大好評のサイトロン&ゲーメストCD、今回は快楽天とホットギミックのカップリングだよ。
若い女体を堪能した諸君ならばこそ可能な美技!「聴くだけでイッちゃう」システムを採用!
元気の良い人限定機能だ!ムヒヒ!

2月20日発売!!

CHECK! ゲ星、読サビのみの販売デス!

価格:1,800円(税別)





イラスト/阿笠やよい

GAMEST MOOK VOL.171

同人誌マニュアル99年度版

『今度こそ、参加してやる!!』

……と決意したそこのあなた。この同人誌マニュアルがあれば悩みはすべて解決!初めてでもスイスイのスイーなこと間違いなしだよ!

本体価格1100円+税 好評発売中!

売れる本の作り方教えます!



ゲーム系ホームページガイド500

ゲームメーカー、ゲーセン、ゲームショップなど、全国津々浦々までホームページを網羅!この本があれば、あらゆるゲーム情報が入手できる。インターネット大好き&ゲーム大好き人間はこの1冊で事情通!

本体価格1280円+税 好評発売中!

業界関係者必須!ゲーム関係のサイトを500件集めた究極便利本登場!

Septem Charm 超絶スクープ！「まじかる

Septem Charm まじかるカナン

業務用景品 B2ポスター **ポスターセレクション（仮）**

ご存じ、パソコン美少女ゲームの大ヒット作が早くもポスター化！
ちはやとナツキのキュートなショットは要注意だよ！





2月下旬 お近くのゲームセンターに登場!!



スペシャルポスターは横田守先生（キャラクターデザイン）による超未公開イラスト！

全6種予定（スペシャルポスター1種含む）

※イラストと商品は異なります。　©テリオス



Castle Fantasia キャッスルファンタジア

近日登場!!

業務用景品 B2ポスター **ポスターセレクション**

ロングランヒットを続けるパソコン用本格
SRPGの女の子たちがポスターになった！
これでハンナやシルエラにまた会えるね☆



スペシャルポスターは
山本和枝先生（キャラクターデザイン）の描き下ろし！

全6種予定（スペシャルポスター1種含む）

©Studio e・go!

※上記の商品は業務用景品です。一般販売は行っておりません。全国有名アミューズメント施設、及び🄰🄰にてお求め下さい。

新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03(3293)9321

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON PONY CANYON



SNK人気キャラクターに、スポットをあてた大好評CDシリーズ
「SNK Characters Sounds Collection」の記念すべき第10弾は、
大人気K.O.F.シリーズから『シェルミー』の登場!!

SNK Characters Sounds Collection Vol.10

シェルミー /SNK新世界楽曲雑技団

SNK CHARACTERS SOUNDS COLLECTION

PCCB-00357 ¥1,529（税込）

CD 98.2.3 ON SALE

声の出演：シェルミー役／西川葉月

大好評のシリーズ、第10弾は、大人気K.O.F.シリーズから超人気「シェルミー」。NEW FACEチーム・オロチチームテーマ曲はもちろん、ボイス&S.E.コレクション、さらに新録の西川葉月さんによる語りも収録。

夏元雅人描きおろしイラストジャケットを含むオールカラーブックレット、スーパーピクチャーCD仕様。

〈収録内容〉

新録1.とあるバーにて…「七枷 社のいる風景」
2.Bloody（K.O.F'97 1500シリーズより）
3.Rhythmic Hallucination（K.O.F'97 1500シリーズより）
新録4.とあるバーにて…「二階堂紅丸のいる風景」
5.Bloody（K.O.F'97 ARより）
6.Rhythmic Hallucination（K.O.F'97 ARより）
新録7.とあるバーにて…「八神 庵のいる風景」
8.Bloody（K.O.F'98 ORより）
9.FANATIC WALTZ（K.O.F'98 ORより）
10.FANATIC WALTZ（K.O.F'98 ARより）
新録11.とあるバーにて…「ひとり」
12.Voice Collection（K.O.Fシリーズより）

CD NOW ON SALE

SNK Characters Sounds Collection Line up!

夏元雅人描きおろしイラストジャケット
ALL ¥1,529（税込）

Vol.1

草薙　京
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00268　声の出演：野中政宏

Vol.2

ナコルル
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00269　声の出演：生駒治美

Vol.3

ギース・ハワード
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00275　声の出演：コング桑田

Vol.4

テリー・ボガード
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00288　声の出演：橋本さとし

Vol.5

KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION
/SNK
PCCB-00292　草薙京、ユキ、アテナ、ブルー・マリー、矢吹真吾、八神庵　他

Vol.6

不知火　舞
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00297　声の出演：曽木亜古弥

Vol.7

山崎　竜二
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00320　声の出演：石井康嗣

Vol.8

レオナ
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00344　声の出演：弓雅枝

Vol.9

リムルル
/SNK 新世界楽曲雑技団
PCCB-00348　声の出演：神谷けいこ



-ORIGINAL SOUND TRAX-

ショックトルーパーズ　セカンドスカッド

/ザウルス

CD NOW ON SALE

PCCB-00355 ¥1,890（税込）

アクションシューティングゲームの決定版!!「ショックトルーパーズ」1ST・2NDカップリングアルバムの登場です。初代の曲調はゲーム中のテーマにもなった“ジャングル”、セカンドスカッドではそれに加え、クラブ系のポップス・ダンスフロアミュージックがゲーム全編に流れます。アレンジはオーケストラシュミレートの職人、相原隆行氏。世界観を広げる、氏ならではの楽曲がゲームイメージを彩ります！オールカラーブックレット、楽譜付　全42曲収録

Next Comming Soon!

CD 99.2.17 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
R-TYPE DELTA
/IREM
PCCB-00359 ¥1,890（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD

CD 99.2.17 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
ファイティングレイヤー
/アリカ・ナムコ
PCCB-00358 ¥1,890（税込）
予約特典：スーパーピクチャーCD



PONY CANYON SCITRON INTERNET URL:http://www.scitron.co.jp/label/ お求めはお近くのレコード店で。

今号の…

いちおし！

GAMEST PUSH UP TITLE
2/28.1999.

スパイクアウト ファイナルエディション

今大人気のスパイクアウトに早くもニューバージョン登場！変更点は？チェックせよ！

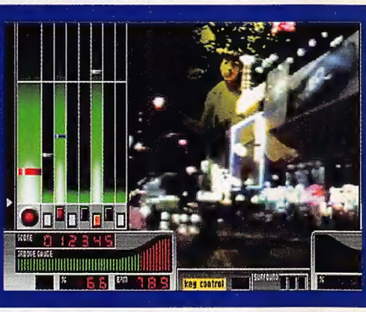
P.8へGO！



ビートマニア IIDX

筐体デザインも一新！新しいビートマニアがついに明らかになった！

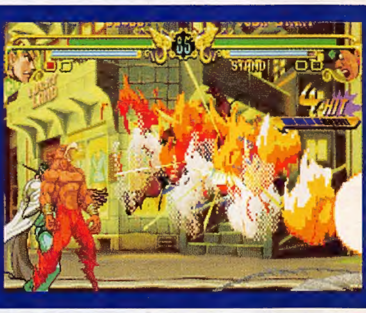
P.10へGO！



ジョジョの奇妙な冒険

やっぱりいた!?隠しキャラたち3人！これでリサリサも安心さ！

P.12へGO！



グラディウスIV 復活

発売直前のグラIV。今一度、装備の内容を総点検していこう。

P.23へGO！



ガントレット レジェンド

あのガントレットが帰ってきた！今回は気になるシステムや操作方法を軸に魅力を明らかにするぞ。

P.28へGO！



幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

キャラクター攻略はもちろんのこと、今回は対空技、Aの性能などシステム満載だぞ。

P.32へGO！



～一押しタイトル先の先～

さて、2月17日、18日にアーケード業界、年１回の大イベントの「AOUショー」が行われる！そこで発表されるゲームによってこのゲーメストいちおし！が大きく変わってくるだろう。各メーカー一体何を出してくるのか？詳しくは次号「AOUショー最強ゲームはどれだ!?」をお楽しみに！

新たなる挑戦を受けて立て!

SPIKEOUT™ FINAL EDITION

スパイク アウト ファイナル エディション

いまだ順番待ち多発の通信アクション「スパイク アウト」のNEWバージョンがはやくも登場!! さらに手強くなったチーム「インフェルノ」を叩きつぶせ。

担当：MVP

息つく暇もなく…

業界初、通信協力プレイでおなじみのスパイクアウトのNEWバージョンがはやくも登場するぞ。一人用、協力プレイともに「シンプルで爽快、戦略性も高い」ゆえに、順番待ちのひとが必ずいるこの人気ゲームのNEWバージョンといったら君!期待してしまうのも無理はない。

「新しいステージが増えるのか?プレイヤーキャラの性能は変化したのか?従来のステージは?」など様々な疑問が浮かぶだろう。そういう根っからのスパイカー達の要望に応え、今回はそこらのパワーアップした点をさらっと紹介してみよう。

勿論NEWバージョンから始める人も、左頁の基本操作を覚えてやってみるしかー!



キャンプから出て斜面での戦い。この暗さから察するに夜明けの襲撃だったのか?



灯台のもとに走るスパイク。斜め上のヘリは敵の増援か?見事なカメラワークに感動だ。



FINAL EDITIONになってみて…

それではさっそく気になるNEWバージョンの変更点を見てみよう。

●新しいステージが追加

これが一番わかりやすい。上の写真にもあるが、スタート地点がいきなり「自室」なのである。そこはチーム「スパイク」がキャンプしている場所で、そこに強大なインフェルノの魔の手が忍び寄ってきたという設定だ。

新しいステージはもうひとつあり、左頁の写真の「造船所」がそれ。このステージは造船所やその近辺をうまく再現していて非常に変化に富んだステージになっているぞ。

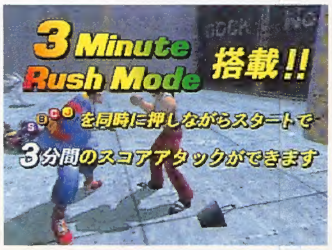
この新しい2ステージが加わったことで、なんと全5ステージ、40エリアの膨大な世界にスケールアップ!!なおかつルート分岐もさらに増えたのである。遊び尽くすにはそうとう時間がかかりそうだ。



新しいルート分岐ができ、スケールがより大きくなった。

●ラッシュモード

これは3分間のタイムアタック。スペシャル技やいろいろなコンボを駆使してスコアを競うモードだ。コイン投入後ボタン全部＋スタートで始まるぞ。いったい何点ぐらいまで出せるのか…予想もつかない。



3分間でいったいどれくらいのスコアが出せるのか?

●ボーナスステージ

ステージ1or3をクリアすると登場するボーナスステージは、各ステージごとに変化がある。

激戦のあとにちょっと一息つくこのステージは、一風変わっているので別な意味で燃える。

ロケテストのときに確認できたのはステージ1のあとのものだけだが、多人数で競い合ったり、スコアに燃えたりしていたぞ!!



ボーナスステージで一息。と思うんだけど熱中するんだこれが。

P.S.MESSAGE G KALさんのミナは2Pですか。んじゃ1PK押しのミナは俺がもらっちゃうってことで。／香川県　P.N.キャリバニズムPTM-M君　◆いいよ。でもA押しの1Pミナはオレのってことで。ハイエンドCG見てからは1Pもいいな～と。ちなみに2PA＋B押しミナは絶対あげない。(KAL)

HOW TO SPIKE OUT《基本操作》

NEWバージョンになってもシンプル操作は変わらない。そこで、基本操作をおさらいしよう。

ボタンは4つで左からシフト(S)、ビート(B)、チャージ(C)、ジャンプ(J)となっている。

Sは方向固定で敵に背を向けないで後退したりするときに使う。

Bは基本攻撃で連打すれば最高6発までのコンビネーションを繰り出せる。先行入力が可能なので、ボタンを押す回数に注意。1～2発当てて摑みに行くのが旧バージョンの基本であった。また、3発目からはCの攻撃に移行可能だ。

Cは溜め攻撃で画面上のゲージと連動していて溜めた長さで4段階に攻撃が変化。通常攻撃(3発出せる)、ノックダウン、グロッキー、スーパーチャージになる。


摑んでからレバーニュートラルで、打撃を2発入れて投げろ!!

ノックダウンは浮かし技でコンボに組み込んでいくとよく、グロッキーは相手を気絶させたり浮かし直しに使う。スーパーチャージは相手を大きく吹っ飛ばす技でリーチが長いのが特徴。

Jはジャンプ。障害物を乗り越えたりジャンプキックを出したりするのに使う。押した長さで小、大の2種類のジャンプが可能だ。

ボタン同時押しでも技があり、B+C(足払い)、C+J(小ジャンプ叩きつけ)、B+C+J(スペシャルアタック：雷マークを消費)である。相手を摑むには相手方向にレバーを入れればよく、摑んだ角度(正面、横、背後)で投げが変化。また、各投げ技はレバーで投げる方向を決められる。投げでザコを巻き込んでいこう。正面、横から摑んだときにCで背後になる。背後のときにJ→B or Cで強力なジャンプ投げ。正面から摑んでB+C+Jでスペシャル投げ。ジャンプ投げ、スペシャル投げは通常投げの巻き込みでは倒れないボスも巻き込むので非常に重要。


合体のスペシャル攻撃も、もちろん強力だ。出し惜しみするな。

地面にある武器を拾うときはレバー下+B+C。それを投げるときはB+Cである。

仲間を摑み中にB+C+Jで合体協力攻撃になる。

基本操作はこれでほぼすべて。一見多いように見えるが、やってみるとじつは簡単だ。

NEWステージ 造船所〈SHIP YARD〉

マップに注目。正方形の超狭いところで、敵味方入り乱れのたたかいは、うまく立ち回らないとボコボコだ。協力プレイでも戦略が超重要である。


新兵器「バケツ」

真横にデカイ船を眺めつつステージクリア。実はこの時に協力プレイ専用のパフォーマンスがあるぞ。試してね。



ミカエルのアップとともに、スパイク達がなぜチーム「インフェルノ」に戦いを挑むのかがはっきりと記されるこの演出。目元だけのミカエルははっきりいってかなり怖いがストーリーはきちんと飛ばさずに読むのをおすすめする。

ロケVer.はどう?
ロケテストで気付いた点を紹介しよう。

去年の年末、ゲーメスト編集部からすぐのところでロケテストがおこなわれた！勿論わが神保町スパイカーズはこれを見逃すはずはなくがっちりとプレイしてきたわけだ。そこで、参考程度にロケテストのときに気になった細かい変更点を紹介しよう。前もって断っておくが、あくまでロケテストのものなので「発売版と違うじゃねーか」という当たり前のつっこみは入れないように。では早速。

まず真っ先に思い浮かんだのが、「ただ新しいステージが追加されただけじゃないの」ということ。しかし現実は大きく変わっていた。というのも、いままでの必勝パターンである「ワンツーからの摑み」が、返されやすいのだ。そしてこれまた重要なのが「摑み、羽交い締めなど、投げにいくまでの過程に無敵時間が少ない」のである。

つまり、いままでのように、
●敵陣に突っ込んでいってジャンプ投げで切り開く
という戦法は、
●ジャンプ投げにいけずに周りからタコ殴り
という状況になってしまうので十分注意したい。

また、従来のステージの出現パターンやボスのアルゴリズムが変化しているのも見逃せない。とくにボスの起き上がりのパターンが大きく変化していて、「自分が近くにいるときちんと攻撃してくる」ように変わっている。しかも、一部のボスは強力なジャンプ投げを着地で受け身をとるので、通常投げを使っていかないとダメなのだ。気を付けよう。

こういった難しくなった点だけなのか?といえば決してそれだけではなく、プレイヤーに有利な変更点もある。

まずはボスの体力。ボスの体力が従来の約2/3ぐらいになっている。起き上がりはキツイがすぐに倒せるぞ。


ボスの体力が減ったのでうまくやれば速攻だ！

次に、スペシャル系の攻撃。回転スピードがアップして、とくにスペシャル投げはかなり巻き込むので超強力になった。うまく使っていきたい。

細かい点では、テンシンのチャージLV2のグロッキー攻撃の判定が変化したようで、コンボがどんどんできそう。

各キャラのパフォーマンスの種類も増えて、より協力プレイが楽しいのも見逃せない。ただし、ステージクリア後の体力回復量がいままでより少ないのできっちり戦略を立てる必要がありそうである。


テンシンのチャージLV2は強くなっている模様。

It's 2 gorgeous!!

The next generation beatmania deluxe version

beatmania IIDX

The next generation machine

一世を風靡した「ビートマニア」が、さらにパワーアップして帰ってきた！これはもはや本職を超えたか!?

担当：ハマー

ただのⅡではない！DXだ!!

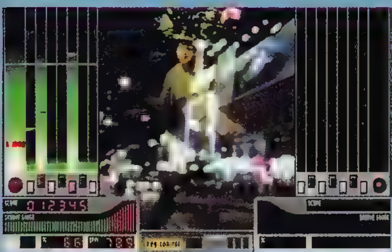
「ビートマニア」と言えば、普段ゲームセンターに行かない人でも知ってるぐらいの超有名ゲーム。ターンテーブルを採用した特殊なコンソールを使って自分で音楽をつくっていく「サウンドシミュレーション」の代表作だ。元祖の発売から今までに4回リミックスされたが、今回は筐体を完全に新しいものとし、「〜MIX」ではなく「Ⅱ」、つまり新世代のビートマニアとしてリリースされているぞ。

全国大会優勝者の勇姿が拝める!?

画面レイアウトは、基本的には元祖のものと変わらない。が、当然ボタンの数が増えたので、ノート表示エリアは「縦線」が増えている。

また元祖では、中央のグラフィックは「手描き調のアニメーション」だったが、「ⅡDX」ではついにムービーを採用！映像を加工することはさすがにできないが、ビジュアルジョッキーによるグルーヴサポートを本物の臨場感で味わえるぞ。


クリップビデオ風のビジュアルが超イカす！プレイ中に見ている余裕はないかもしれないが…。





ギャラリーも感動させろ！

「ビートマニア」の筐体にあったエフェクトボタン。「ⅡDX」ではこの機能がパワーアップ！ゲームでありながら、5種類にも及ぶエフェクターやフェーダーが装備されており、「音」に対するこだわりすら表現することが可能だ。それらのエフェクターを通した音は、2WAYのメインスピーカー＆バスレフスピーカーによって迫力を増し、足元のステージユニットに搭載された振動バスシェイカーが、プレイヤーの身体全体にエネルギーを伝えてくれる。曲に合わせて調整し、ある時は激しく、ある時は静かにBGMを演出する。想像しただけでワクワクしないか？

「ドレミファソラシド」が弾けちゃう!?

「ビートマニア」の操作系は、5ボタン＋ターンテーブル。しかし「ⅡDX」では、何と7ボタン＋ターンテーブルにグレードアップしている。単純計算で8種類の違う音を同時に出せるワケだ。さらに、1プレイヤー側のターンテーブルが筐体の左側に設置されているので、より本職のミキサーに近い雰囲気が味わえるはず。

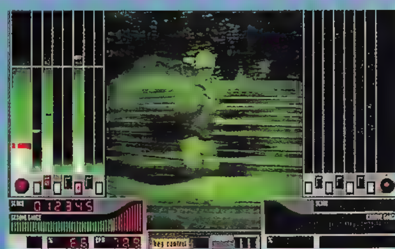

ノートが重ならないレイアウトになったので、バリエーションが増えている。

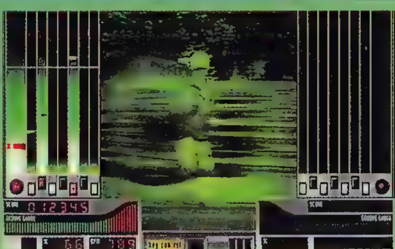


新曲も盛りだくさん！

収録されている曲は、嬉しいことに「ⅡDX」オリジナルのものがメイン。

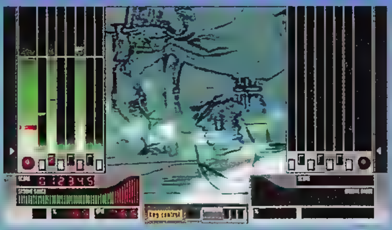
操作系が変わったことで、より高度なナンバーも登場することが予想される。さらに、ビートマニアシリーズで人気だったいくつかの名曲も、新譜面にリニューアルされて再録。お気に入りのあの曲が、またひと味違った魅力で聴けるはずだ。

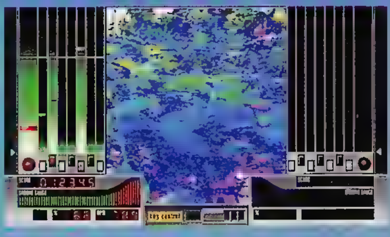



実写も盛り込まれたⅡDX。それ以上に気になるのはやはり新譜といえよう。

P.S.MESSAGE G ゲーセン淘汰の時代がやってきた!マスコミの攻略記事により速攻クリアされ、すぐ飽きられるゲームを買わされるオペレーターにも限界はある。特に最近の不況に加え、対戦ゲームのブームももはやなく、ビデオゲームはすでにコンシューマーの宣伝用となっているようだ。／大←

※掲載した「beatmania ⅡDX」の画面写真はすべて開発中のものです。









目指すは世界一のDJ！

ゲームモードは、

●「4keys」
（白鍵盤4つとターンテーブルによる演奏で全3St）

●「5keys」
（白鍵盤3つ黒鍵盤2つにターンテーブルによる演奏。全3St＋エキストラSt）

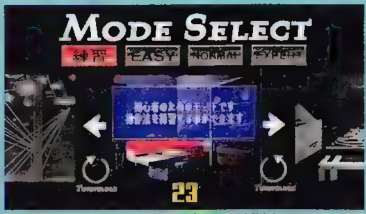
●「7keys」
（白鍵盤4つ黒鍵盤3つにターンテーブルによる演奏。全3St＋エキストラSt）

●「エキスパートモード」
（決められたステージをプレイし、ハイスコアを競う）

の4つのモードとなる。

そして、エキスパートモードでは、「インターネットハイスコアランキング」に対応している。

サイフが軽くなるプレッシャーと全国トップの栄冠、果たして勝つのはどっちだ!?



曲選択のシステムは、元祖と一緒だ。

まさに集大成！



過去3曲をすべてまとめ、さらにボーナストラックを追加したベスト版が登場だ！

ビートマニアマラソン収録時間52分!?

すでに巷には出回っていると思われる、「ビートマニアコンプリートミックス」。完全な新作というわけではないが、れっきとしたビートマニアシリーズの第4弾だ。「コンプリート」最大のウリは、その収録曲数。

過去3作品の曲すべてに加え、新たにリミックスされた4曲で、合計何と39曲！ジュークボックスも真っ青のこのボリューム、「聴き飽きた」なんてセリフはなかなか言えないぞ。

目指す高みは遥か彼方へ…

ただ曲が増えただけでなく、ゲームシステムにもよりアツい変更がされている。

基本的には「3rdMIX」のGREATコンボがなくなり、どちらかというと「2ndMIX」のシステムに近くなった。その上で「コンプリート」オリジナルの要素として、「光るGREAT」が採用されている。

これは、通常のGREATよりさらにいいタイミングで押した時に出るもので、ゲージ増加量などは変わらないものの、点数が2倍入るというシステム。同じ曲でオールGREATを取った場合でも、最大で2倍の差が付いてしまうことになるのだ。

「普通」がない！

ゲームモードにも、多少の変化が見られる。

まず、「3rdMIX」でノーマルに当たるものが、ハードに格上げ（?）された。ビギナーがノーマルを選んで大変な目にあう、という問題点は、ある程度解消されたと言える。

また、エキスパートに当たるモードがインターネットランキングとなり、公式にスコアを競える舞台となった。コースは、

1：dj nagureo
2：beatmania from NYC
3：nouvo nude

の3つ。1と3は、やり込んでいる人なら大体の見当は付くかも。

今回はGREAT以外の判定、つまりGOODでもゲージが減ってしまうので、かなり厳しくなりそうだ。



初級～中級者までは、EASYにカテゴライズされている。Iランキングは3コースから選択。



画面下のアドレスがコナミの公式ホームページ。そこで中央のパスワードを入力しよう。

歌詞覚え直し!?

気になる追加曲は、表の4曲。コンプリートからの新ナンバーはないが、どれも気になるところだ。

「Hard House」は、永遠の名曲「20 november」のリミックスバージョン。Dj nagureoの誕生日と、「beatmania」1周年を記念して、コナミのホームページでプレゼントされていた（試聴できた）ものだ。

「euro beat」「j-dance pop」は、「3rdMIX」のヴォーカルが英語になったもの。

「J-TEKNO」は、同社の「ポップンミュージック」にあった曲で、ビートマニア用に新しくノート配置などが設定し直されている。個人的にはイチオシのナンバーだ！


J-TEKNOでお馴染みの「ショルキー」も登場する。

「コンプリート」からの追加曲

ジャンル	曲名	アーティスト名
Hard House	20′november	dj nagureo
euro beat (english)	Luv to me (english)	third-mix
J-TEKNO	quick master	Yohei Shimizu
j-dance pop (english)	Belleve again (english)	e.o.s remixed by dj nagureo featuring miryam

P.S.MESSAGE G →分県P.N.ゲーム屋K君 ◆すぐ止めさせてしまうような攻略記事なら、存在する意味がないと思っている。攻略記事とは本来そんなものではない。これからの誌面作りにおいて必ず改革していくつもりだ。客を呼べるゲーム作りとはなにか？メーカーにはそれを問いたい。（ぜんじ）

ラリホォーなヤツが来る！

ジョジョの奇妙な冒険

今号の一枚



ジョースター系だけが隠しキャラじゃない！マイナーなこんな敵キャラまでもが、このゲームには登場するのだ！

DEATH13現る！

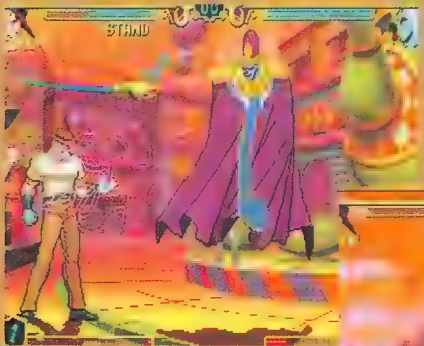
発売直後から話題の1つであったのが隠しキャラの存在。もちろん筆頭はディオ、J・ガイル等だったが、何とここにきてデス13の存在が明らかになった。しかし勘違いしないでほしい。このキャラはマイキャラとしては使用できない、一人プレイ時に乱入してくるCPU専用のキャラなのだ。では、その出現の条件から説明しよう。

まずキャラは必ずジョースター側、つまり承太郎、ポルナレフ、アヴドゥル、花京院、イギーのどれかを使用してなくてはならない。そして1本も落とさずに勝ち抜く。ただ勝てばいいというわけではない。必ず全ラウンドスーパーコンボでフィニッシュすることが条件でンドゥールに対しても例外ではない。これらの条件を満たせば、ちょうど5人目にデス13は乱入してくる。

肝心の動きのほうは基本的にノーガードで大鎌を飛ばしてくるか、自身（プレイヤーキャラ）の偽スタンドを突進させてくるだけでガードも可。常に空中に浮いているので、ジャンプ攻撃を繰り返せば間違いなく勝てるはず。1ランドだけの勝負で、勝っても負けても次のステージに進むことができる。

ま、デス13についてはこんなところだが、ボーナスステージについて少し補足しておこう。

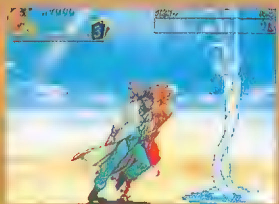
ちょっとやれば分かるように、このステージはよほど要領が悪くない限りクリアできないことないはずだ。もちろん、すべての水攻撃を潰す必要もない。しかしンドゥールに対してキッチリ超必殺技を当てようと思えば、最後の水は潰しておく必要がある。でないとコマンドが水のほうに向いてしまいンドゥールに当たらなくなってしまうからだ。この点だけ気を付けて、しっかりとデス13を出そう。



鎌攻撃が基本のデス13。しっかりとガードしていれば問題ないが、当たるとそれなりに痛い。本体である赤ん坊の姿は画面上にはなく、いくらスタンドに攻撃してもスタンドゲージが減ることはない。



自分のスタンドが襲ってくる。[illegible]中であれば寝るときに出していない限り、ここではスタンドは出せないはずだがゲームでは関係ない。覚めても記憶はしっかりとある（笑）。



キャラがズームアップしたらゴールの証拠。走るだけでなく…、

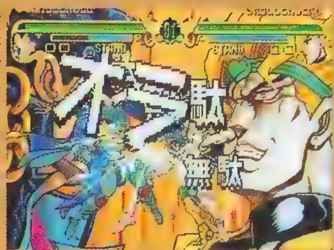


しっかり水を潰してから撃とう。でないと反対方向に出てしまうことがある。

相打ちイベントはムダに派手だ！

現在の多くの格闘ゲーム、特に2D系のものには技同士がぶつかって起きる"相打ち"がシステムとして存在する。しかし、このゲームのそれは異常なほど派手だ！

詳しくは次号に譲るが、要はスタンドを使用する必殺技、これで相打ちになると左の写真のような派手な画面が出現する。描写のほうはキャラの組み合わせによって変わり、承太郎なら「オラオラ」、ディオなら「無駄無駄」の文字が画面一杯を占める。また、これが終了した後は両キャラともノーダメージで、その最中の連打合戦で負けたほうが吹っ飛ぶ仕組みになっている（連打なしならランダム）。



一体何が起こったのか？と言いたいぐらい派手。その効果は…、



ダメージはなく、どちらかが吹っ飛ぶだけ。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ストZERO3のV-ISMゴウキで、オリコンを使った後しばらくヒットストップがかからない時間があるのですが、あれは何ですか？／大阪府 P.N.H.R.S君　A：オリコンを発動したキャラはその瞬間から全身無敵となりますが、この時点ではまだ「暗転」が始まってないので相手は←

戦いの年季の差、これで埋めます

ジョジョの奇妙なシステム～応用編～

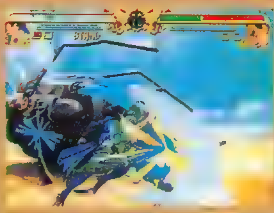
実際に（ゲーセンで）『ジョジョ』を触ってから気になるネタを集めてみました。

担当：はまー

体力差による攻撃力補正

全体的に攻撃力が低い印象を受ける『ジョジョ』だが、状況によっては目を見張るダメージを与えることもある。実は、**相手との体力差が開けば開くほど、不利なほうの攻撃力が高くなっていくのである。**パーフェクト負け寸前でも、スーパーコンボ×2プラスアルファで逆転することも可能なので、最後まであきらめずに頑張ってみよう。


お互い体力満タンの状態だと、スタープレイカー（スタンドモード）でこのぐらい。

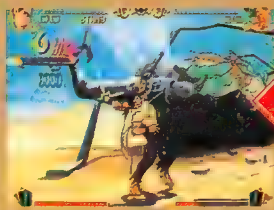

しかし自分の体力をゼロにすると、2倍弱まで攻撃力が上がる。

段数による浮き補正

空中でスタンド攻撃をくらった場合、いわゆる「浮かし直し」の状態になり、さらに空中コンボをくらい続けてしまう。しかし実際には、**段数が増えるにつれ浮き方が変化し、上方向へのベクトルがどんどん減少するようになっている。**技によって浮き方は変わるが、6から多くても10ヒット目以降は落ちる一方だと思ったほうがいいだろう。

ちなみに、途中でスタンドクラッシュが起きた場合、ある程度の浮かし直しが可能になる（完全に「リセット」されるわけではない）。


地上連続技から浮かし技につないだ場合でも、


段数が多いと浮きが低くなってしまう。

受け身の可能時間

『ジョジョ』の空中受け身ができる条件は、『ZERO3』のものとは違い、**単純に「どの攻撃をくらったか」によって決定されている。**

本体の標準的な通常技など、空中ヒットしてもダウンせずに着地するような技は、くらった瞬間から受け身をとることができる。細かい話になるが、ヒットストップが働いて相手が硬直している間でさえ、ボタンを押した瞬間に受け身をとれる。

対してスタンド通常技や必殺技などのダウンを奪える技が空中ヒットした後は、絶対に受け身を取れない時間帯が存在する。その時間の長さは技によって若干の幅はあるが、スタンド通常技→キャンセル必殺技ぐらいはほぼ確定と思っていい。

なお、承太郎の『オラオラ』＋立ち弱連打などの複合攻撃の場合、『オラオラ』だけであれば確定だが、立ち弱がヒットした瞬間に相手が受け身をとることが可能になってしまう。

ちなみに、地上・空中ともに、受け身の終了まで打撃技に対しては完全無敵。地上受け身は、投げられ判定のみ存在しているので注意（投げ抜けは可能）。


スタンドと同時攻撃でダメージを稼ごうとすると、


逃げるチャンスを与えかねない。

ダッシュからの投げ

通常、ダッシュ中に相手を投げることはできないので、「ダッシュ→レバー後ろ（一部のキャラは下方向）でブレーキ→完全に止まってから投げ入力」という手順を踏まないと、ダッシュからスムーズに投げを決めることはできない。

しかし、**本体モード時にかぎっては「ダッシュ→レバー前入れっぱなしでS＋強」と入力することで、まったくロスなく投げを決めることが可能だ。**

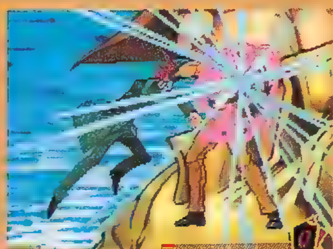
ちなみに、この時はスタンドモードで投げたことになっているので、投げ間合いが広くなったり追撃が確定するなどのメリットがあるキャラが多い。ただしスタンドの性質上、デーボのみこれを行うことができないので注意。


確定で追撃の入るチャカやディオなどは、ダッシュからでなくても同時押し投げでスタンドを出そう。

Sによる急停止

前項目の応用になるが、ダッシュ中に『師の教え』などの発生が早い技を出された場合、すぐにガードしようとしてもダッシュが止まらずくらってしまう。気合で回り込みを入力することもできるが、本体モードでしかできないし、同時押しが厳しい。

そこで役に立つのが、◆＋**S連打。**スタンドを出し入れした瞬間にダッシュの硬直はキャンセルされ、さらにガードも可能になる。スタンドモード時は瞬間的にオフ→オンを繰り返してしまうこともあるが、いずれにせよ隙はないので、かなり安全な防御法と言える。


普通はガードできないこの状況でも、


S連打でかなり安定（スタンドが残っていたら、仕方がないので気合で回り込み）。

スタンドモードで中ジャンプ

軌道が低く、かつ移動距離の長い便利な移動手段、中ジャンプ。レバー下方向→一瞬上方向で出せるのだが、前ジャンプは本体モードでしか出せないという制約がある。中ジャンプ軌道でスタンド攻撃を行うには、本体モードで中ジャンプした後すぐにSを押し、スタンドモードにしなければいけない。

しかし特殊な方法で、スタンドモードでも前方中ジャンプをすることができる。やり方は、⬅⬅→一瞬◆。要するに、バックダッシュ中に前方小ジャンプをすればいい。

P.S.GAMEST Q&A G →行動可能。また、オリコンが持つ暗転直後の強制停止時間そのものを、オリコンかスパコンの発動で帳消しにできます。なお、オリコン発動から暗転までは打撃に対して完全無敵ですが、投げられ判定がランダムで出現するため、相手の投げに対してオリコンを合わせるのは危険です。（N.O）

気持ちよく攻めさせるな！

防御&反撃方法実践講座

暴れに対する防御法、待ちに対する攻撃法。どちらかが欠けるだけで、『ジョジョ』での戦績は極端に悪くなってしまうぞ。

担当：はまー

アドバンシングガード活用法

（コマンド：ガード中に攻3つ同時押し）

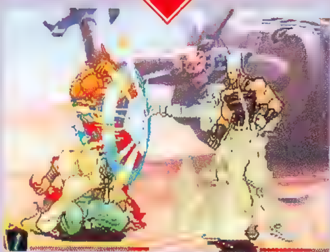
ガード硬直の短縮について

相手の攻撃をガードした後は、硬直してしばらく動けない。しかしアドバンシングガード（以下AG）を行うことで、この時間を通常よりも短くすることが可能だ。

ただしこの場合、AGの入力をした直後に必ず一定時間の硬直になるという仕組みになっているので、たとえばガード硬直の終わりのほうでAGをかけた場合などは、必ずしも短くなるとはかぎらない。

とは言え、ガード直後に入力が成功すれば、弱攻撃ガード時よりも硬直を短くできるので、普段反撃できないスーパーコンボなどに対しても返し技が入れられるようになったりもする。


ガードしてしまうと不利～五分の技でも、


AGをかければつけ込んでいける。

実際に直接結果が出せるキャラは少ないが、普段から連携の切れ目を狙ってAGを心がけていけば、より安定してイニシアティブを握り返すことが可能になるはずだ。

押し返せる相手に注意！

最初に硬直短縮の話をしてしまったが、AGの本来の目的は、「相手を押し返して間合いを離すこと」にある。しかし『ジョジョ』では、さまざまな要因から理想の効果を発揮させることは難しくなっている。

まず、AGによって離れる距離そのものが短めであるということ。1回で押し返せる長さは、大体2キャラ分とちょっとぐらいしかないので、離した直後に動いたらリーチの長い技をくらった、などということは頻繁に起こる。

また、スタンド攻撃に対するAGならスタンドのみ、本体攻撃なら本体のみを押し返すという点も重要。本体モードで「本体通常技→スタンド必殺技」と出された場合、本体を押し返してもスタンドは平気で突っ込んでくる。さらにこれも押し返そうとすると、今度は本体がダッシュから攻撃してきて……と、なかなか引き離すことができない。前述の硬直短縮を意識して利用するか、次に説明するガードキャンセルを使っていこう。

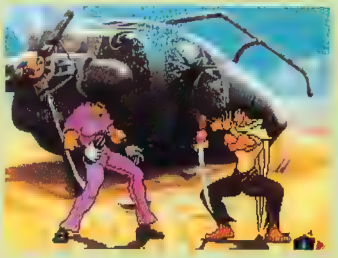
ガードキャンセル活用法

（コマンド：ガード中に⬇⬊➡＋攻）

出せば当たるもんじゃない！

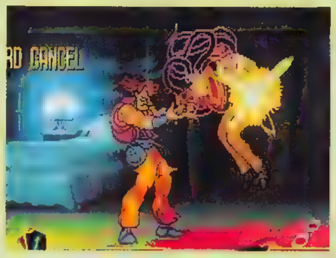
AGだとうまく対処できない（しきれない）ような攻撃に対しては、ガードキャンセル（以下GC）もうまく使っていく必要がある。ただし『ジョジョ』におけるGCは、表の無敵時間の項目を見てもらえば分かるように、性能的には非常に頼りないキャラが多い。チャカの『覚えたぞ』による特殊なGCを除き、相手を強制的に止める時間がないので、攻撃密度の高い連携に対する切り返しの手段としては機能しない。

しかし、AGと違ってガード時間そのものを消すことができるので、当然かなり早い段階で打撃技を出すことができる。これを活用できる状況をいくつか挙げてみよう。


信頼できる性能のキャラでも、威力が低かったり射程が短かったりで難しい。

①相手の跳び込みに対して

ジャンプ攻撃は、『ジョジョ』の場合ほとんどのキャラが単発になっている。AGで押し返して地上でのラッシュを防ぐよりも、直接GCを当てて一気に切り返すほうがおトクだろう。

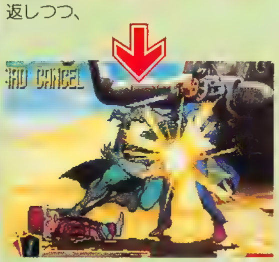


ジョセフの超強いジャンプ強攻撃も、GCで安定。

②本体モード必殺技の直後

本体＋スタンドの同時攻撃は強烈だが、途中で絶対に「相手のスタンドが消えている最中で、本体の攻撃をガードしている」状況があるはず。この時、本体の攻撃が弱連打でなければGCのチャンス。相手はその攻撃にキャンセルをかけられないばかりか、ガードすることもできないので、一方的に返すことができる。


スタンドの多段必殺技をAGで追い返しつつ、



本体のダッシュorジャンプ攻撃にGC。重要！

例外として、表中で△・○の付いているキャラについては、とにかく何かガードしたら出す、ということもできる。ただし、本体モード中のスタンド必殺技には注意が必要。攻撃が当たった直後に点滅し、スタンドが無敵になってしまうものが存在するからだ。

ガードキャンセル性能一覧表

キャラ名	無敵時間		攻撃力	
	本体	スタンド	本体	スタンド
承太郎	×	△※1	22	22
ジョセフ	×	×	86	163
アヴドゥル	×	×	86	86
花京院	×	×	86	86
ポルナレフ	×	×	86	86
イギー	△	△	107	107
デーボ	×	○	77	77
ミドラー	×	×	107	107
チャカ	△	×	65	128
アレッシー	×	×	86	86
ディオ	×	×	176	176
若ジョセフ	○	－	51	－
影ディオ	×	－	86	－

×……一方的に潰される
△……相手の技が重なっていると相打ち
○……一方的に返せる
※１……相手との間合いが離れている時は×
注：攻撃力の数値は比率で、編集部調べによるものです。

P.S.GAMEST Q&A G Q：どうもこのところ対戦の勝率がよくない。レバーの持ち方が2転3転しているためだと思われる。なにかいいレバーの持ち方あったら教えてください。ちなみに今は下からすくうように持っています。　大阪府　P.N.水無瀬やすひろ君　A：大まかに上から軽くつまむのと、すくう←

スーパーコンボゲージ活用法

スーパーコンボの無敵時間を知ろう

『ジョジョ』の世界では、信頼できる防御技を持っているキャラはほんのわずか。よって、無敵を使って切り返すためにはもっぱらスーパーコンボが用いられることになる。

しかし、全部が全部「割り込み」に使えるわけではない。とくに『ジョジョ』の場合、演出（顔のアップが出てゲーム進行が一瞬止まる時のことを指す）が始まる前に潰されてしまう技も存在する。ゲージストックが消費されるのは演出が始まってからなので、無敵のない技を出そうとして「入力を失敗した」とカン違いしている人もいるはずだ。

各スーパーコンボの無敵時間に関する詳細は、表を参照してほしい。「前」が○になっているものは、入力直後から演出が始まるまで無敵。「後」が○になっているものは、演出終了から攻撃判定が出るまで無敵になっている。両方とも○になっていれば、一瞬の隙間さえあれば一方的に割り込める「完全迎撃技」になる、というわけだ。

注意してほしいのが、どちらか一方のみ○になっている技。前のみ○の場合、単発技をスカしてその隙に反撃することは可能だが、多段技に対しては厳しい。後のみ○の場合は、防御からの切り返しとしては使えないだろう。

スーパーコンボ無敵時間一覧表

キャラ名	スーパーコンボ	本体モード時		スタンドモード時	
		前	後	前	後
承太郎	ブッツンオラ	○	○	○	○
	スターブレイカー	×	○	○	○
	スタープラチナ・ザ・ワールド	×	×	×	×
ジョセフ	師の教え	○	○	○	○
	波紋疾走	×	○	×	○
アヴドゥル	ナパームボム	○※1	×	○	×
	クロスファイアハリケーンスペシャル	○	×	○	×
花京院	半径20mエメラルドスプラッシュ	×※1	○	×※1	×
	インディーズアーム	×	○	×	○
	お仕置きの時間だ	ー	ー	ー※2	○※3
ポルナレフ	アーマーテイクオフ	○	○	○	○
	ラストショット	○	○	○	○
イギー	ビッグサンドウェーブ	×	○	○	○
	サンドストーム	ー※2	○	ー※2	○
デーボ	ジャンキーカーニバル	○	○	○	○
	バレルロールクラッシャー	○	○	○※3	○
ミドラー	メガハープーンストライク	○	○	○	○
	モーターショー	○	○	○	○
	ディナータイム	○	×	○	×
チャカ	次元斬	○	○	ー	ー
	血華斬	ー	ー	○	○
アレッシー	絶望ォォォだねッ！	○	○	○	○
	ウシウシウシッ！	○	○	○	○
ディオ	ロードローラーだッ	×	○	ー	ー
	時よ止まれッ！	×	×	○	×
	チェックメイトだッ	○	×	○	×※4
若ジョセフ	忘れぬ想い	×	○	ー	ー
	エイジャの赤石	○	×	ー	ー
影ディオ	パニッシュメント	○	○	ー	ー
	カリスマ！	×	○	ー	ー
	時よ止まれッ！	×	ー※5	ー	ー

※1……演出前に攻撃判定出現
※2……入力と同時に演出が始まるため、存在しない
※3……本体×、スタンド○
※4……空中時○
※5……演出がないため、存在しない


入力後に一瞬スタンドが見えるものの、


発動することなく潰されてしまう。

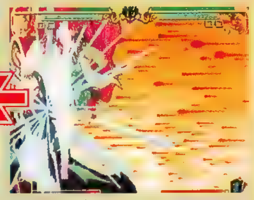
使える!!タンデムアタック

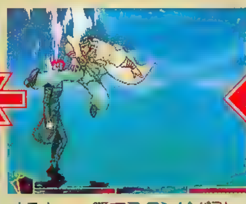
攻撃力が低いわりには簡単に対処されてしまうため、巷ではあまり使われていない感のあるタンデムアタック（以下タンデム）。しかしやり方次第では、攻撃にも防御にも大活躍してくれる。それらの優れたポイントを順次説明していこう。

①長い無敵時間がある

タンデムには、入力直後から演出、そしてそれが終わってから本体の弱攻撃2発程度まで持続する、非常に長い無敵時間が存在する。割り込みに適したスーパーコンボを持たない花京院やディオでも、タンデムで一方的に反撃することが可能だ。

さらに、タンデムで発動する無敵時間は、タンデムを即座にやめた後でも持続する。タンデムで相手の攻撃をスカしたあと何もせずにスタンドをすぐ引っ込め、無敵時間中に投げやスタンドコンボを決める、といった芸当も可能だ。


遠隔操作中に攻め込まれても、引きつけてタンデム発動。

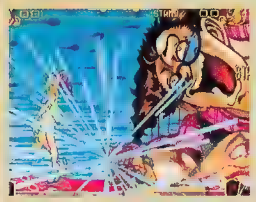

すると、一瞬でスタンドが引っ込んで無敵になる。


さらにそこから、自分有利で攻め返すことも可能だ。

②失敗してもリスクが少ない

タンデムは、ジャンプなどで回避されると大ピンチになってしまう。しかしプログラムタイプのキャラ（承太郎、アヴドゥル、花京院、ポルナレフ、イギー、デーボ、ミドラー、ディオ）は、タンデム中にスタンドボタンを押すことでいつでも中断することが可能だ。しかも、これは遠隔操作の中断とは違い、スタンドを引っ込めた瞬間にガードができるようになる。

ただし、スタンドが相手に到達するまでと、スタンドの攻撃が当たっている間は、スタンドを引っ込めることができないので覚えておこう。


こんな状況になっても、Sを連打すれば問題なし。

③実は凄まじい威力

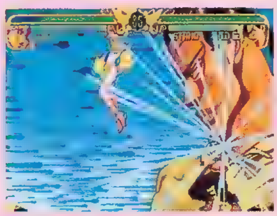
どんな技でも雀の涙しかダメージを与えられないタンデムだが、チリも積もれば何とやら、ヒット数重視ならハンパじゃないダメージを与えることもできる。タンデム中の攻撃で相手のゲージを増やしてしまうこともないので、いろいろ研究してみよう。


キャラ別高威力タンデムについては次号以降で（ちなみにこれ、タンデム１回のダメージ）。

コマンドの入力方向

『ジョジョ』における必殺技やGCなどのコマンド入力方向は、基本的には「自分の向きに対して入力する」必要がある。たとえば相手を左から右へジャンプで跳び越した場合でも、コマンドは右向きの時を基準にして入れなければならない（相手に背中を向けた状態での空中ガードは、「レバー相手方向」になるので注意）。また遠隔操作中は、本体ではなくスタンドの向きになる。

ただし、「回り込み中」と「相手の挟み打ち」に対しては例外で、コマンド入力は常に相手方向を基準にすることになる。回り込み直後に無敵のスーパーコンボを出すのは有効な戦法だが、あまり微妙な位置だと途中で入力方向が変わってしまい、まず出ない。覚えておこう。


この場合はチャカ側へレバーを入れないと、血華斬を空中ガードできない。

安全確実!?防御的入力法

とりあえず「なんかヤバい！」という状況で、どうしていいか分からない場合、

●ガードしながら弱＋中＋強を連打

と入力してみよう。相手の攻撃をガードしていたらアドバンシングガード、ガードしていなかったら回り込み、投げられたら投げ抜けになる。これは本体モード限定だが、立ち・しゃがみガードのいずれでも有効だ。

逆にこれで守られた場合は、何もせずに回り込みの暴発を誘い、通常投げを狙っていくのが堅い。いくら投げ抜けできるとは言え、その受け付け時間は約60分の3秒（編集部調べ）。毎回確実に抜けられることはないだろう。


必殺投げで回り込みを投げるのは難しいので、通常投げで安定しよう。

P.S.GAMEST Q&A G →ように持つ(いわゆるワイン持ちだね)の2つに分けられると思う。対戦格闘だったらどっちでも十分扱えると思うよ。どちらかに使いやすいほうを選んで、同じ持ち方にして慣れるのが大切。自分は前者で、アイアンマン・キュービー・花京院系にもだいぶ慣れたよ。（ぜんじ）

（キャラセレ画面で次のコマンドを入力）：DIO（アレッシーにカーソルを合わせてスタートボタンを1回押す→デーボでスタートを1回→チャカでスタートを1回→ミドラーでスタートを3回押す（と右下のコマに荒木先生がDIOを描き込む）、影DIO（DIOにカーソルを合わせてスタートを5回押し、5回目を押した際に1秒以上押しっぱなしにする）、若ジョセフ（承太郎でスタートを1回押す→ポルナレフでスタートを1回→ジョセフでスタートを1回→花京院でスタートを1回→イギーでスタートを1回→アウドゥルでスタートを1回→ジョセフに合わせてスタートを1秒以上押しながらボタンで決定する）

ディオ



百年の眠りから醒め、プレイヤーキャラとして登場したディオ。「ザ・ワールド」でジョースターの血を搾り取ってやれ！

担当 GYU

ムダムダ	↓↘→＋攻
ムダァッ！	↓↙←＋攻
空裂眼刺驚	→・強・中・弱・→
ザ・ワールド	（本体モード時）→↓↘＋攻
死ねィ！	（スタンドモード時）→↓↘＋攻
スーパーコンボ	
ロードローラーだッ	↓↙←＋攻攻同時押し（本体モード時）
時よ止まれッ！	→・強・中・弱・→・S（要3ゲージ以上）
チェックメイトだッ	↓↘→＋攻攻同時押し（Sモード時）空中可

これがディオの世界だッ！

ついにプレイヤーキャラとして登場したディオ。まずはディオの必殺技について解説していこう。

●ムダムダ

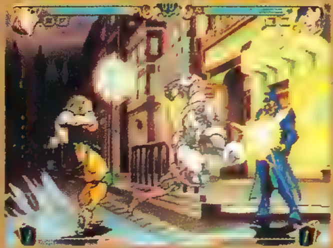
承太郎の『オラオラ』とほぼ同じ性質を持つパンチ連打系の攻撃。本体モード時はスタンドとの同時攻撃が可能だ。ちなみに、承太郎のものより攻撃の持続時間が長いので、相手のスタンド（orライフ）ゲージを削りやすいといったメリットと、反撃を受けやすいといったデメリットがある。



ラッシュ系攻撃の『ムダムダ』。本体モードなら回り込みを使った同時攻撃が有効。

●ムダァッ！

いわゆるスタンドによる突進攻撃。本体モード時は同時攻撃が仕掛けられる半面、単発でダウンを奪うことができない。一方、スタンドモード時はコマンドの追加入力によって、立ちガード不可のダウン技に連携させられる。



突進系攻撃の『ムダァッ！』。スタンドON時は2段技に派生させられる。

●空裂眼刺驚

レーザーのような飛び道具。ガード不能技だが、本体モード時ならしゃがんでかわすことができる。



この飛び道具はガード不能技。ただし、本体モード時はしゃがんでかわされる。

●ザ・ワールド

本体モード時のみ可能なテレポート技。ボタンによって3カ所に出現位置を変えることができる。隙が小さいので多用してもいいだろう。

●死ねィ！

スタンドON時のみ可能。スタンドを飛ばして挟み込むように攻撃するが、本体は動くことができないため、使い勝手は悪い。

●ロードローラーだッ！

本体モード時専用の超必殺技。いったん画面外へジャンプしてからロードローラーを抱えて降下してくる。しゃがみガード不能技だが、あまりに発生が遅いので利用価値は低いだろう。

●チェックメイトだッ！

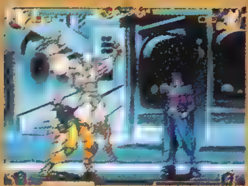
大量のナイフを投げつける超必殺技。本体モード時は地上だけだが、スタンドON時は空中からでも発動することができる。地上からのものは発生があまりに遅く使いにくいが、空中からのものは発生も早く使い勝手もいい。



スタンドON時は空中からでも発動させられる。地上のものとは異なり発生が早い。

●時よ止まれッ！

ディオを象徴する攻撃。3ゲージ消費することによって、相手の動きを止めることができる。ゲージが多ければ多いほど長い間、時間を止めることができる。



3ゲージ以上あれば時を止められる。ただし承太郎を相手にした場合は……、

スタンドONは無駄ッ!?

圧倒的な存在感を持つスタンド「ザ・ワールド」。ディオを操るなら是非ともスタンドONで闘いたいところだが、現時点では本体モード中心のプレイをおすすめしたい。

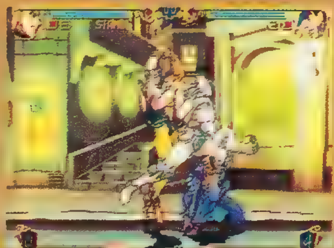
なぜなら、スタンドON時の通常技は全般的に扱いにくく、特に背の低い相手にはジャンプ攻撃がヒットしないといった不具合が生じるからだ。また、本体モード時に使用できるテレポート技〝ザ・ワールド〟の存在も大きい。

本体モード中心で闘うと体力を削られるといったリスクが生じるが、本体モードならではの同時攻撃を生かして、『ムダムダ』や『ムダァッ！』を使っていくほうが効果的に攻めることができるだろう。ちなみに本体モードの基本連携としては…、

①ダッシュ大攻撃→『ムダァッ！』→ダッシュorジャンプ攻撃

②しゃがみ小攻撃→大『ムダムダ』→回り込み→本体攻撃

といったものがあるが、これらの詳細については次の機会に説明していこう。



スタンドON時の通常技はジャンプ攻撃をはじめ、全般的に使い勝手が悪い。

影ディオ



表ディオを超越した、この戦闘能力を見よ！

担当：ブッツン前のディオ使わせれ～ FRS-N.O

スロゥ ナイフス	←↙↓↘→＋攻（↓↘→＋攻で追加入力可）
空裂眼刺驚	→↘↓↙←＋攻
恐怖の片鱗	←↓↙＋攻
なじむぞッ！	→↓↘＋攻
WORLD21	←↙↓↘→＋S
スーパーコンボ	
バニッシュメント	↓↘→＋攻攻同時押し
カリスマ！	↓↙←＋攻攻同時押し（要2ゲージ以上）
時よ止まれッ！	弱・→・強・←・S（要2ゲージ以上）

扱いやすいタイプのスタンダードキャラ

影ディオがほかのキャラと大きく異なるところは、スタンドゲージがないという点。これにより、タンデムアタックやスタンドクラッシュといったシステム自体が存在しないのが特徴。その半面、常にスタンドオフの状態と認識されるので、必殺技による削りを回避することができないので注意。

気になるSボタンは、「影のスタンド」によるパンチ攻撃を行う。地上では←＋Sで斜め上に、↓＋Sで斜め下へ、ニュートラル時にSで正面にスタンドを飛ばす。特に↓＋Sはニュートラル＋Sよりもリーチが長いうえ、ヒット時にダウンを奪えるのでおすすめ。なお、影ディオのSはすべての通常技にキャンセルがけることができる。

出は遅いが隙は皆無の必殺技

●スロゥ ナイフス

広げた両手にナイフを構え、相手に向けて投げつける。ボタンで方向を指定でき、弱で斜め上に、中で斜め上～正面、強で正面に投げつける。追加入力も可能だが、ヒット時に1段目で止めればダッシュ攻撃やスーパーコンボにつながる。

●スペースリパー・スティンギー・アイズ（空裂眼刺驚）

ボタンを押したままで溜め状態を維持できるレーザー。MAXまで溜めると赤くなって攻撃力が上がる。このときは、ズームアウト時の間合いまで離れればガード不能だが、近距離ではガードされてしまうので注意。

●なじむぞッ!!

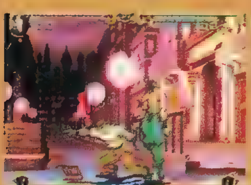
ガード不能の手刀攻撃。発生が遅い上にリーチも短いが、攻撃力に優れる。

●WORLD21

通常のスタンド攻撃とは異なり、赤く光って3ヒットする多段技になる。3段目は相手を浮かせる効果あり。

●恐怖の片鱗

いわゆる当て身技。本を開



ここから1Pキャラなら強→バニッシュメントが確定。

隠れキャラクター 一挙大紹介！

使用方法はこちら！➡

若ジョセフ



第2部からのゲスト、若かりし頃のジョセフ・ジョースターが参戦だ！

担当：「でもコスチュームが…」はまー

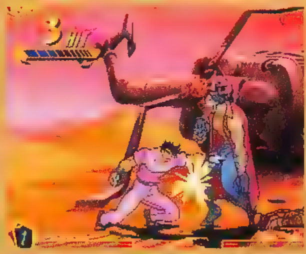
波紋コーラ	→↓↘＋攻
波紋カッター	↓↘→＋攻
アイアンボーガン	→↘↓↙←＋攻
クラッカーブーメラン	↓↙←＋S
クラッカーヴォレイ	↓↘→＋S（追加入力可）（2段目S、3段目Sor→＋Sor＋↓＋S）
スーパーコンボ	
忘れぬ想い	↓↘→＋攻攻同時押し
エイジャの赤石	↓↙←＋攻攻同時押し

迸る若さ！漲るパワー！

若ジョセフのベースは、アレッシーの必殺技で子供にされた時のジョセフ。だがしかしそこはカプコン、微妙なところでしっかり差別化が図られていて、ジョセフにはない軽快な動きが堪能できる。

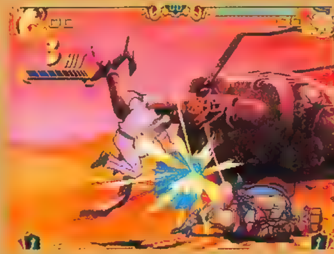
●**通常技**

ハーミットパープルこそ出せないものの、判定以外の面では軒並み性能が向上している（していた、と言ったほうが正しいか？）。全般的にモーションが早くなっており、特にしゃがみ弱の連打力や、立ち中、立ち強の攻撃発生の早さには目を見張るものがある。



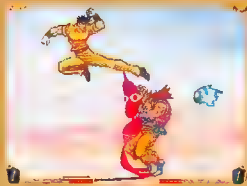
発生早い＆隙小さいしゃがみ弱。キャンセル弱『波紋カッター』でお手軽連続技だ。

また、ダッシュやジャンプもスピードアップしていて、機敏に切り込んでいくことが可能だ。



ジャンプSは3段技で、しゃがみガード不能。強い！

Sボタンは、波紋を送り込んだクラッカーによる攻撃。必殺技扱いになっているので、通常技キャンセルで出すこともできる。



挟み打ち！でも、レバーをどっちに入れてもガードできる（泣）。

●**波紋コーラ**

いわゆる対空技。無敵はないものの判定が強く、空中コンボにも使える。

●**波紋カッター**

ジョセフのものと同じ性質だが、弱・中は性能が上がっていて、攻撃発生が早く、威力も高い。

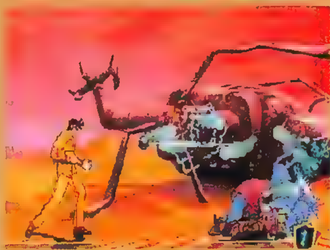
●**アイアンボーガン**

対ワムウ戦で使用された飛び道具。強で出すと自分の後ろに撃ち、一定時間後に相手の後ろから襲いかかる。ただし、途中で攻撃を受けるとキャンセルされてしまうのが玉にキズ。

●**クラッカーブーメラン**

これも飛び道具だが、相手に当たらず画面端まで到達した場合、一定時間そこに停滞してから再び戻ってくる。

ちなみに、この2つの飛び道具は画面内にいくつも撃つことができるので、相手をダウンさせた後などに連発するとなかなか壮観だぞ。



キャラと状況によってはこんなことも……。

●**クラッカーヴォレイ**

3回連続入力の多段技。追加入力2回目までは連続ヒットし、最後は「S…打ち上げ」「→＋S…中段」「↓＋S…下段」へと派生する。少々使い勝手は悪いが、なかなか味のある技だ。

●**忘れぬ想い**

ジョセフだとリサリサの回想シーンが出てくるが、こちらはシーザーの思い出になっている。攻撃範囲が狭く出始めに無敵はないが、発生が早いのでやはり頼りになる。



ほとんど対空専用技。地上戦では使わないほうがいいかも。

●**エイジャの赤石**

赤石をとおして波紋エネルギーを増幅させ、ガード不能のレーザーを発射する……のだが、技の出があまりに遅くてなかなかキビしい。

おまえの次のセリフは「動かし方を教えろ」だ！

スタンドがないので、基本的にはチャカのようにジャンプ＆ダッシュでラッシュをかけることになる。中ジャンプ中→Sや、ダッシュS→立ち中→『波紋カッター』などでゴリゴリ押していこう。乱戦になった時は、しゃがみ弱×1〜3→立ち中→『波紋カッター』も忘れずに。



『波紋カッター』は確かに強いが、若ジョセフならほかの技も使うべし（強制）。

いたところに打撃技の攻撃が当たると、「ー」のマークとともに影ディオが相手の背後にまわり、攻撃を仕掛けることができる。

脅威の高性能スーパーコンボ

●**パニッシュメント**

出掛かりから攻撃直後までが完全無敵で、攻撃力が非常に高く、近距離なら立ち強攻撃をキャンセルして出せば連続でつながる。

ただし、これは1P側のキャラに限られ、2P側でゲームを始めると連続にならないことに注意。また、1P側でもアブドゥルにだけは連続ヒットしない。

●**カリスマー**

有名な「URYYYイィーッ!!」の奇声とともに身を屈め、全身からホーミングする光弾を撃ちだす。この光弾自体はガード不能技で、うまく相手の起き上がりに重ねれば、非常に回避が困難な攻めになる。2ゲージ消費。

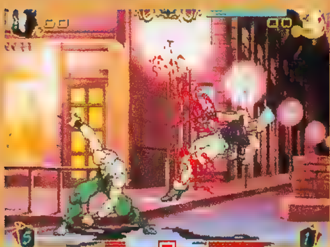
●**時よ止まれッ！**

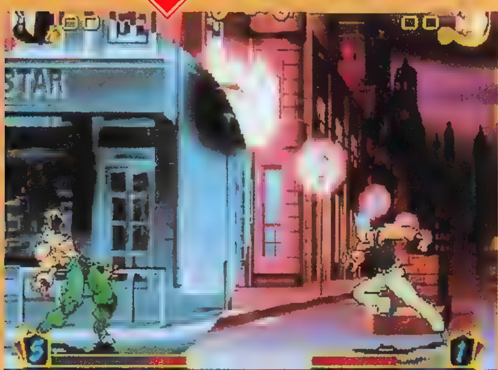
唯一、スーパーコンボ発動時のカットインの演出がないので、発動がバレにくい。この技は2ゲージ消費で出せるが、そのかわり時間停止中はスーパーコンボが一切使えない。2ゲージで出せるといっても、与えるダメージを考えると4ゲージ近くあったほうがいいだろう。時間停止中はダメージ面からみて「強攻撃キャンセルS×n回」がてっとり早い。

問題は発動のタイミングだが、これは「なじむぞッ！」の直後がもっとも効果的。画面端がからまなければ、かなり高確率で安全に発動できる。

基本戦法

ジャンプ弱やダッシュ攻撃からキャンセルでSにつなぎ、このあとすぐにダッシュで追ってすぐにしゃがみ弱→立ち強の連続技からSにつなぐ。基本的に、あまり間合いが離れないうちからキャンセルSにつなごう。スタンドが出ている間は次のSにつなげられないので、しゃがみ弱で段数と時間をかせぐのが流れるように連携させるコツ。





「時よ止まれ！」は「なじむぞッ！」の直後が狙いめ。

防御力重視だぜ



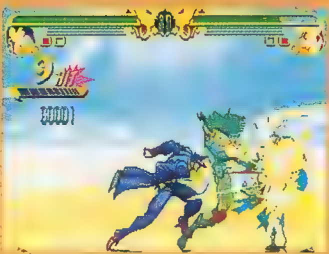
本体モードでガリガリ押せたのは昔の話。スタンド出さないと勝てないぞ！

担当：はまー

本体モードの補足

●ダッシュ強→➡+中→弱『マッハオラッ』→ダッシュ強→しゃがみ弱×2→強『オラオラ』→ダッシュ強→しゃがみ弱×2

前回紹介したやつの、ゲージを使わないバージョン。連続技を狙って動くときは、必ず『マッハオラッ』を使うようにしよう。『オラオラ』はスタンドの消滅が遅いので、まとまったダメージにつながりにくいからだ。『マッハオラッ』後の通常技3発は、連続技がつながるギリギリのタイミングで遅めにつないでいくこと。でないと、必殺技のキャンセルが遅れてしまい、次の技がつながらなくなってしまう。



間合いが離れていても、強『オラオラ』であればつながる。画面端だと……。

●しゃがみ弱×1〜2→（しゃがみ中→）『スターブレイカー』

回り込みの後などでもつれたとき、とっさに出せるようにしたい。しゃがみ弱から直接『スターブレイカー』につなぐ時は、最速でキャンセルする必要があるので注意。

精密な動きと驚愕のパワー！

承太郎の本体モード時は、ラッシュからそのまま大ダメージ連続技に持っていけるのが強み。しかし、『マッハオラッ』がしゃがみ状態にスカったり、ガードキャンセルが強い相手に対しては、その持ち味を十分に発揮できない（つまり、ほとんどの相手にはキツい）。とくにイギー、アレッシー、デーボあたりには、スタンドモードをメインに闘っていかないと勝負にならないだろう。

そのスタンドモードだが、確かに「相手を混乱させる」タイプのラッシュはできないが、それを補って余りあるメリットも多数存在する。それらを具体的に見ていこう。



『マッハオラッ』もダッシュ強も当たらないのでは、攻撃のきっかけが掴めない。

①立ち強が強い！

遠距離立ち強は、非常にリーチの長いストレート。攻撃発生が早く、ほとんどのしゃがんだ相手にも当たり、ガードされても五分と、非の打ちどころのない性能だ。この技を届くか届かないかというあたりでブンブン振り回しているだけで、相手は動くことができないはず。スタンドゲージを削る量もハンパじゃないので、スタンドモードが強力なキャラに対しても、その活動時間を制限していける。



しゃがみガードに当たらない相手には、しゃがみ中も混ぜていこう。

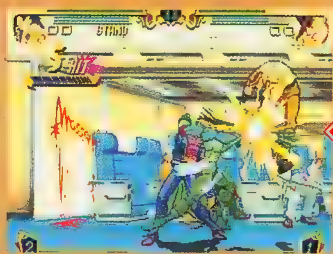
②対空&割り込みも強い！

本体モードでは不安な頭上の処理も、スタンドを出しておけばまったく問題ない。

基本は、やや早めのしゃがみ強。空中ガードできず、攻撃範囲もべらぼうに広い。さらに相手を浮かせることができるので、（相手が受け身をとろうがとるまいが）そのまま追撃で4、5発決め続けることも可能。



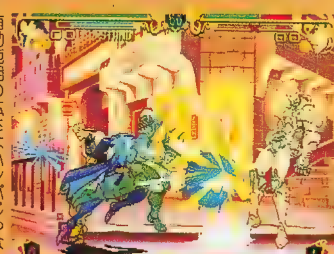
受け身なし&後ろ受け身には、そのまましゃがみ強を当て続ける。



前受け身をとられたら、後ろから立ち強を1発当ててやろう。

ジャンプを未然に防ぐという意味では、前述の立ち強のほか、立ち弱も使える。攻撃発生が非常に早く、隙も小さいので、ダッシュなどから小刻みにバラまいておくといい。

対空だけでなく、ガードキャンセルとスーパーコンボがパワーアップする点も見逃せない（詳しくはシステムページ参照）。特に『スターブレイカー』は、相手が手を出していればまず当たるうえに、驚愕の破壊力。ガードされても致命的な隙はないので、ゲージはすべてこれに回してもいいくらいだ。



有効範囲の広さはハンパじゃない。地上・空中を問わないのも魅力。

③実は連続技が豊富！

本体モードのメイン連続技が減るとはいえ、スタンドモードでも使いやすい連続技が揃っている。

●ダッシュ弱→弱→弱→中→弱『マッハオラッ』×2

前述のとおり、ダッシュ弱は優秀な牽制技。そこから確実に相手をダウンさせることができる。ゲージがあってかつ画面端であれば、

●ダッシュ弱→弱→弱→中→『プッツンオラ』→弱→弱→弱→『オラオラ』（連打）

も狙える。『プッツンオラ』の後に地上受け身をとられる可能性があるが、その時は投げてしまおう。

●ダッシュ強（or近距離立ち強）→『スターフィンガー』→弱→弱→中→……

スタンドモード中の『スターフィンガー』は強攻撃キャンセルでつながる。これを決めて相手を引き寄せた後は、タイミングは難しいが立ち弱へつなげることが可能だ。

ちなみに相手がスタンドモードだった場合、中の後に弱『マッハオラッ』（1発止め）を決めると必ずスタンドクラッシュするので、さらにダッシュ攻撃やタンデムへつないでいくことができる。



連続ヒットしないが、ダッシュ中→『スターフィンガー』などの連携も有効。



立ち弱は最速で出す必要があるが、失敗してもリスクはほとんどない。



スタンド『マッハオラッ』の、スタンドゲージに与えるダメージは凄まじいぞ。

コマンド：オラオラ（⬇⬊➡+攻）／（Sモード時連打）・マッハオラッ（⬇⬋⬅+攻）／（Sモード時2回まで連続入力可）・スターフィンガー（➡⬇⬊+攻（離すと発動））・プッツンオラ（⬇⬊➡+攻攻（同時押し））・スターブレイカー（⬇⬋⬅+攻攻（同時押し／離すと発動））・スタープラチナ・ザ・ワールド（➡・中・弱・➡・S（要3ゲージ））

法皇はまだまだ強くなる



下中中は標準装備で！

非力なために、相手を倒すのに滅法時間がかかる花京院。かなりの使い手になっても、正攻法だけではダメージ効率が悪すぎて、なかなか勝利に結びつかない。

そこで、花京院の攻撃力・ラッシュ力を高めるために、『下中中の足払い』をマスターしよう。

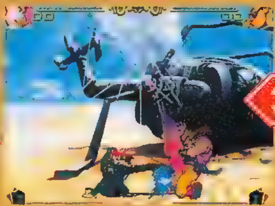
これは↘+中で出る中スライディング（以降、中スラと略）にちょっとした加工をして、下段→中段→中段と3回判定の出る3段足払いにするというもの。画面内に弱の法皇の結界を出しておいて、その間に中スラキャンセル弱結界と入力することで完成する。

実戦では、ここからさらに『タイラップスネーク（以下、Tスネーク）』をキャンセルで出して、下中中下のコンビネーションで攻めていくのが代表的。ただし、しきりにこれだけを狙っていっても勝てるものではないので、要所でのテクニックとして覚えよう。

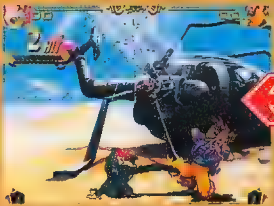
これが下中中



とりあえず弱結界を出して、これがあるうちに…、



中スライディング→キャンセル弱結界と入力する。すると…、



結界を出せないかわりに、中スラが下中中の3段技になる。

普段の立ち回り方が問題

今回紹介している下中中や超必殺からみのテクニックなどは、あくまで一発ネタ。それらを狙える状況をつくるのが花京院の本当の課題だ。それには、普段からの立ち回り方、および、通常技等の使い方が重要になってくる。

まず本体モード、スタンドモードの比率についてだが、基本はスタンドモード、相手を追いつめてラッシュをかけるときだけは本体モード、というのが今のところの理想型だ。スタンドモードのほうが



スタンドモードは対空技やリーチのある通常技が魅力。

地上での通常技に優れたものが多く、必殺技に頼らなくても相手を押さえ込んでいくことができる。加えて、対空技として使える通常技がいくつもあるので、さまざまな状況に対応しやすい。本体モードは逆に、地上の通常技にまともなものがないぶん、ジャンプ攻撃が強力で、スタンドと別行動をとっているだけあって必殺技を絡めたラッシュをかけることができる。このラッシュとは、もちろん上記の下中中+『Tスネーク』&『法皇の結界』のこと。

この両モードの特徴をしっかり理解して、状況に合わせて使い分けていこう。



本体モード時は必殺技を使ってラッシュをかけよう。

下中中からは『Tスネーク』を

超必殺技以外の連続技は、基本的に上記の「下中中」からの『Tスネーク』がメインになる。入力法は、弱結界があるうちに中スラキャンセル弱結界と操作したあと、レバーを止めることなくそのまま→↘↓↙←+弱とすればいい。『Tスネーク』ヒット後は、相手キャラに密着しつつぎりぎり通り越して、振り返ってから立ち弱を連打しよう。相手キャラは後方へ、つまり花京院のほうへ吹っ飛ぶので、受け身をきちんととらない相手には数発おまけが入るからだ。



下中中からの『Tスネーク』ヒット後は…、



素早く裏に回り込み、立ち弱を連打。立ち中連打でもいい。

モード別通常技の解説

●スタンドモード

スタンドモード時は、とりあえず対空技の準備をしておく。間合い別に使い分けよう。

・至近距離→立ち弱
・近距離→→+弱
・中距離→立ち中
・遠距離→→+中

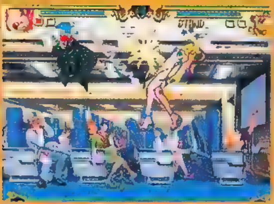
なるべく→+弱と立ち中で済むような間合いをとり、落とすのに成功したら立ち中と→+中でお手玉しよう。特に→+中（ダッシュ中）は中～遠距離時の牽制攻撃にも多用するのでかなり重要な技だ。また端～端近く離れているときなら、↓+強の異常な長さが役に立つ。

●本体モード

ジャンプ強が空対空で強いので、これで跳び込んで下中中を狙う。着地後などの↓強も重要だ。本体時は無理してダッシュする必要はないが、するなら中、相手がスタンドONなら弱でダッシュしよう。



これは→+弱。ある程度振り回して跳び込みを未然に防ぐのだ。



本体モード時はジャンプ強が頼れる。

実はイケてる?! 超必殺技

3つもある超必殺技だが、ラッシュをかけられたときの脱出用にタンデムアタックが使えるので、常にゲージ一つは残しておこう。

●半径20Mエメラルドスプラッシュ

密着で本体時のみ↓+弱を絡めて連続技にできるが、相手が本体時のときに出すけずり専用技として使っていこう。

●お仕置きの時間だ

ジャンプ攻撃（特に↘+強など）やダッシュ弱ヒットから連続技になる。スタンド時にうまく結界を張ったりできてペースをつかめたら、どんどん狙っていこう。

●インディーズアーム

本体時のみ、立ち中キャンセルから連続技になる。3つ同時押し（五芒星型）で出して、立ち弱、中をぺちぺちと当てて相手が吹っ飛ばないようにすると、夢のような減りを見せる。ラッシュから狙え！



立ち中キャンセルで『Iアーム』を出せば…、



なんと連続技に！ちなみにボタン離しで隠しフォームを出せるぞ。

コマンド：エメラルドスプラッシュ(↓↘→+攻)・タイラップスネーク(←→↘↓↙←+攻(離すと発動))・法皇の結界(↓↙←+攻(タメで隠す))・スタンド遠隔操作(→+攻攻同時押し)・半径20mエメラルドスプラッシュ(↓↘→+攻攻同時押し／Sモード時、前後で発射角可変)・インディーズアーム(↓↙←+攻攻同時押し／Sモード時、レバーでアームを操作可)・おしおきの時間だ(弱・弱・→・中・強)

強いぞガードキャンセル



ガードキャンセルをマスターしてレベルアップ。同時に空中浮遊モードも注目だ。

担当：かっちん

今回のイギーの対戦攻略は、攻撃の起点となるポイントを多く紹介していこう。もちろん、イギーはスタンドモードを基本とし、スタンドコンボからのサンドクラッシュが有効であると述べたことは、前号を読んで確認しているよね。


相手に攻め込まれても押し返す方法はいくつかある。

相手のラッシュを切り返せ

普通に跳び込んで、普通にスタンドコンボを決められるのであればそれは当然楽勝。工夫する必要なんてまったくない。当たり前だが、相手の攻撃をしのいでから攻撃に転じていくことが重要となる。そんな切り替えのポイントを見ていこう。

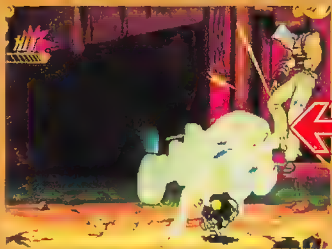
●対空立ち中パンチ

お手軽で強力なのだが、必ずしも落とせるわけではないのが欠点か。なるべく手の先でスカらない程度に早めに出すのがコツ。また、相打ちとなってしまってもOKとしたいところだ。

そして、真の狙いは対空でたたき落とした後にサンドクラッシュで追いかけることにある。もちろん、受け身を後ろに取った場合のみの限定ではあるが、必ず前に取る相手であれば、それはそれで闘いやすい。

で、サンドクラッシュの出すタイミングは相手の着地寸前を狙うといい。空中ガード不可なのでプレッシャーをかけることができる。


立ち中パンチで相手の跳び込みを落とす。


相手の受け身の方向とタイミングを読んでサンドクラッシュ。

●ガードキャンセル

かなり手堅く、実戦での信頼度はなかなかのもの。ただ、ミスって相手のコンボをくらう可能性があるし投げに対して弱いのが欠点か。イギーのガードキャンセルは本体モード、スタンドモードともに高性能なので積極的に使っていくといい。

特に、相手の跳び込み攻撃をガードしたあとの地上技一段目を狙っていこう。対空立ち中パンチで落とせなかったときのフォローとして使っていきたい。

だが、小攻撃→小攻撃というような場合にはあまり相性が良くなく、こちらが出したせっかくのガードキャンセルをガードされてしまう可能性が高い。そのような場合は、単純にアドバンシングガードで対処するのが正解だろう。



全キャラ中でもトップクラスの性能を誇る。

●アドバンシングガード

攻撃の起点とするには物足りない行動ではあるが、黙ってガードしているだけでは相手に攻められ放題だ。さらに、まだまだ有効に使っているプレイヤーが少ないとも感じる。

使うタイミングがイマイチわかりにくいというのなら、アドバンシングガード→サンドクラッシュと決め打ちで使うだけでも、相手にとっては結構イヤな行動であるだけは知っておいてほしい。


アドバンシングで相手を弾いてからサンドクラッシュが有効。

●単純にサンドクラッシュ

わかりやすい行動ではあるが有効。プレイして慣れてきた中級者は次第に使わなくなっていく行動でもあるので、この単純にサンドクラッシュで突っ込むという強さは忘れないでほしい。とくに、困ったときや中間距離以上であれば使ってもいいくらい。そのほかでは相手の跳び込みをこちらが対空で落とすのを悟られたときかな。要は「待ち」がバレたとき。空中ガードできない強力な必殺技だぞ。


サンドクラッシュの当たりはなかなか強い。

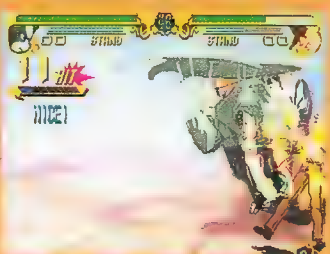
空中浮遊モード

知っての通り、イギーの空中浮遊モードはジャンプ中にレバー上要素方向で発動し、攻撃ボタンで砂の塊を飛ばすことができる。だが、小攻撃と中攻撃のボタンを交互に使えば連射できることはあまり知られていない。

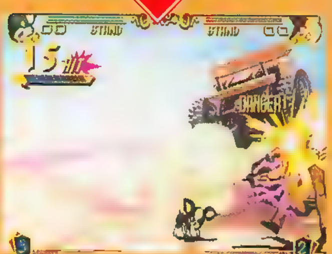
特に、相手を画面端に追い込んでからの空中浮遊時、小攻撃→中攻撃はそれだけで連続技となり、10ヒットオーバーも夢ではない。さらに着地前に空中で中パンチを当てて、地上でのスタンドコンボにつなげることもできる。

ただ、空中からの攻撃ではあるのだが、砂の塊はしゃがんでガードされてしまうので簡単に相手のガードを揺さぶることはできない。そんなときは、さっさと着地してスタンドコンボを中心とした攻撃に移行していこう。

また空中浮遊モードは、何も密着して連続ヒットを狙うだけでなく、やや遠間からけん制するだけでも相手にとっては非常にイヤなもの。とっさに空中ガードすることも可能なので、ある程度は強引でも大丈夫だ。


画面端なら空中浮遊モードで砂の塊を数段ヒットさせ…


降り際で中パンチを当てる。同時にタメも作っておこう。


あとは地上でスタンドコンボからサンドクラッシュへ。

きっちりとした型はないが…

イギーはとにかく、スタンドコンボからのサンドクラッシュができればそれなりに闘えるようになるが、相手に攻め込まれたときのガードキャンセルは絶対にマスターしておきたい。そうすれば戦闘力は格段にアップすることは間違いないぞ。

ほかに、本体モードだと相手の技が当たらないことが多いので、スタンドオフ→ビッグサンドウェーブと行うと非常に有効。小さいという利点も使っていきたい。ディフェンス面ではこれらにアドバンシングガードを加えて対抗していこう。

コマンド：サンドクラッシュ(←ため→+攻)・サンドアタック(↓ため↑+攻)・サンドクラッチ(→↘↓↙←+攻)・サンドマジック(→↓↘or←↓↙+攻攻攻同時押し)・空中浮遊(ジャンプ中にレバー↑)・ビッグサンドウェーブ(↓↘→+攻攻同時押し)・サンドストーム(弱+弱+→+中+強)

スタンドとの位置関係で戦術を変えろ!

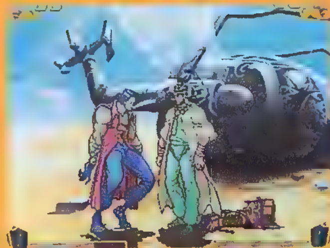
デーボ



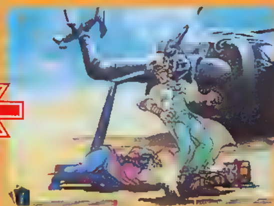
デーボを使いこなすにはスタンドと本体の位置関係を把握することが大切だ。

担当：若人

前号でも述べた通り、デーボが最も得意とする戦術は本体モード時に相手をスタンドと挟み打ちにした状態からの攻撃。写真のような位置関係が理想的といえる。



この状況から、しゃがみ強(1発目)キャンセル強『ピラニアダイブ』。続いて、しゃがみ強キャンセル後、すぐに動ける本体で立ち強攻撃を出して固めていく。そして、立ち強攻撃後は『ピラニアダイブ』で相手を固めているので、ここからさらに跳び込みを仕掛けたり、『ピラニアダイブ』が終わる瞬間を見計らって、再度しゃがみ強からの連携で攻めたりと、幅広い攻めを展開できる。なお、この一連の連携攻撃はしゃがみ強攻撃ヒット時だとコンボになる。しかも、威力は絶大だ。



密着で相手をスタンドと挟み撃ちにし、しゃがみ強からの連携。



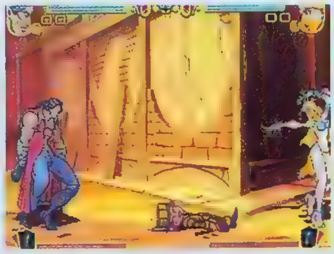
これはデーボの基本中の基本といえる。必ずマスターしよう。

しかし、この挟み打ちの状況へは必ずしも持っていくことはできない。それは、知っての通り、スタンドが定位置にいないということと、相手との位置関係が限定されるからだ。そのため、この挟み撃ち以外での戦術を知り、そこから挟み打ちにしていくパターンを覚える必要がある。

今回はそれらを知るために、対戦中によく見られる状況、ふたつをピックアップし、それぞれの状況での闘い方を考察することにしよう。

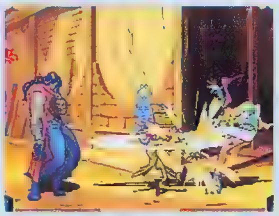
CASE1 スタンドを中心にした状況

まずは写真のような、スタンドが本体と相手の間にいる状況での戦術。



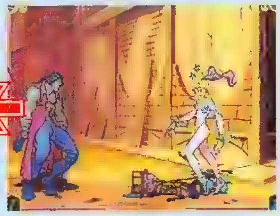
この状況はスタンドONにするチャンス。前号でも紹介したように相手を本体のほうへ行かせないように、小技でチクチク牽制しながら跳び込みに注意を払い、しゃがみ強攻撃でその跳び込みを落としていこう。

また、スタンドのガードキャンセル(以下GC)はリーチはないものの、相手の連携を強制的に中断させ、必ず返すことができる高性能なものなので、相手が本体を狙いにいかず、スタンドに攻撃を仕掛けてきたらGCで返すことをオススメする。ただし、GC失敗時には『ピラニアダイブ』が出てしまい、余計な攻撃をくらう可能性がある。それが怖いという人はリスクの少ないアドバンシングガードで押し返し、仕切り直していこう。



スタンドモード時のGCは高性能。相手の攻撃を確実に返すぞ。

ほかの選択肢として有効なのがスタンドONからいきなり投げを狙うもの。相手が寝ているスタンドとほぼ密着状態で無警戒というのが条件だが、意外と高確率で決まる。相手がこれを嫌がり、スタンドをまたいでくれれば自然と挟み撃ちの状態になり、こちらの術中にはまったといえるだろう。



相手が寝ているスタンドの近くにいて、ボ〜っとしているなら、



スタンドを起こして、いきなり投げを狙っていこう。

なお、相手がこれを見切り、スタンドを跳び込えて無防備の本体を狙ってきた場合は、『ジャンキーカーニバル』を出していくといい。この状況で『ジャンキーカーニバル』を出すと、無防備の本体は無敵状態になり、連続技を狙おうとした相手にヒットさせることができるからだ。ただし、これは超必ゲージにストックがあることが条件。ゲージがない、もしくはゲージがもったいないという場合は素早く本体モードに移行し、相手の攻撃を本体で防いでいったほうが無難といえるだろう。

CASE2 相手を中心にした状況

次は、本体とスタンドが画面両端に分かれていて、相手キャラクターがその間にいる状況での戦術。



この状況は一応挟み撃ちといえるが、相手に攻め込まれてこの状況に陥り、相手の攻勢が継続されている場合がほとんど。ここはアドバンシングガードで相手を画面中央に追いやり、➡+中→強『ピラニアダイブ』→しゃがみ弱といった連携で反撃に移り、挟み撃ちの状況へ持ち込んでいきたいところだ。

だが、実際はそううまくことは運べず、相手の攻撃をGCで返すのが精一杯。デーボ本体のGCは相手を吹き飛ばすことができるので、その後の相手の受け身に応じて、ポジションチェンジしていったほうがいいだろう。

基本的にこの状況だと、相手は前方受け身でしつこく本体を狙いにくるはず。この時、前方受け身をとった相手の下をくぐり抜け、スタンドのいる位置に移動し、スタンドONにしてCASE1の状況へ持ち込んでいこう。

もし、相手が弱気で後方受け身をとるようならば、そのまま相手に近づいていて挟み撃ち攻撃を仕掛けられる。また、『プロペラカッター』を早めに出しておけば、着地するまでの相手を迎撃することが可能だ。ただし、後者は読みが必要で、相手が前方受け身をしてきたときに本体で対処しにくく、攻め込まれる危険性があるため、あまりオススメできない。



AGで相手を押し返して、➡+中のタックルで突っ込み、



強『ピラニアダイブ』でキャンセル。その後、⬇+弱で攻勢維持だ。



相手の攻撃をGCで返し、前方受け身をとると読んだら、



スタンドのいる方へ移動し、スタンドで攻めを展開しよう。

コマンド：ピラニアダイブ（⬇⬊➡+攻）・プロペラカッター（⬇⬇+攻）・ホッピングハンター（⬇⬋⬅+攻）／（Sモード時）（ヒット後に⬇+攻連打）・キャッホー（バックジャンプorバックダッシュで壁に近づいて⬆）・ジャンキーカーニバル（⬇⬊➡+攻攻同時押し）・バレルロールクラッシャー（⬇⬋⬅+攻攻同時押し）

絶っっっ対に負けない!



基本戦術

チャカの基本的な攻撃は、スタンドモード時の跳び込み攻撃だ。だが、普通に跳び込み攻撃を出しても、ガードの堅いこのゲームではヒットさせることが難しい。でも、本体時の機動力を生かして小ジャンプを使うようにしよう。

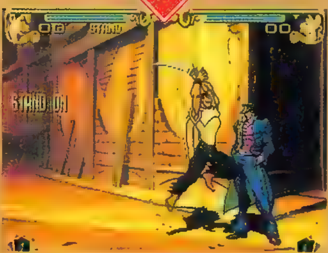
本体モード時の小ジャンプは、移動が早く低空でジャンプするため、相手にかなりのプレッシャーをかけることができる。だが、本体モードの跳び込みだと地上に繋げる技が頼りない。

ここで、本体モードで小ジャンプしつつ、空中でスタンドを出しながら大攻撃を出せば、本体モードの機動力を生かしつつスタンドで相手に攻撃することができるので、絶対にマスターしておきたいテクニックの1つだ。もちろん素早い小ジャンプからスタンド攻撃を出すことができるため、スタンドモード時の大攻撃をヒットさせる機会が多くなり、そのまま地上で強力なスタンドコンボに繋げられる。

また、相手がガードを固めている場合ならば、本体モードの昇り中攻撃で相手のガードを揺さぶることもできる。

本体モード時の昇り中攻撃は、中段攻撃になっているので跳び込み攻撃の後などに使うと強力だ。この昇り中攻撃も小ジャンプで出せば隙を最小限におさえられる。

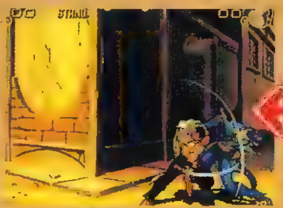

機動力の高い本体モードで小ジャンプ…。


この時にスタンドを出してそのまま大攻撃を出せば強力だ。

ダッシュ攻撃でラッシュをかけろ!

チャカの基本的な攻撃は跳び込み攻撃だが、ダッシュ攻撃も意外と強い。なかでも、スタンドモード時のダッシュ強攻撃が非常に強力で、ガードされても隙がなく、相手のアドバンシングガードが遅いと再度ダッシュ強攻撃で押すことができる。間合いが開いたらすかさずダッシュ大攻撃で相手を固めていこう。ちなみに強攻撃は2段攻撃になっているので、慣れてくればヒットを確認してから必殺技にキャンセルをかけて連続技に繋げることができる。


ダッシュで間合いを詰めて…、


ダッシュ大攻撃で固めていこう。

ヒットすれば『血華斬』はもちろんのこと、『鬼連斬』2発目まで連続で決めることができるので強力なコンボを決めることができるぞ。だが、1つだけ注意しなくてはいけないのは、『鬼連斬』を決めたい時。強攻撃の2発目をキャンセルしないと決めることができないので覚えておこう。

強力連続技発見

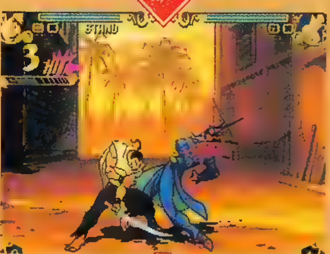
前回紹介した連続技から新たに発見した連続技を紹介しよう。

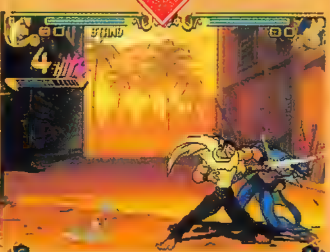
●小、中、強→『血華斬』or『鬼連斬』×2

実は普通にこのスタンドコンボを出しても、「強」の部分はキャンセルできないのだが、あるやり方をすればキャンセルすることができるのだ。

やり方は、小、中、強、中まで先行入力で行うと、強の部分が多段攻撃になっているにも関わらず先行入力で行っているため、1発だけ出すことができる。その「強」の部分に必殺技を入力するとキャンセルがかかるのだ。もちろんキャンセルしないと最後の中まで出てしまうので、かなり難度の高い連続技になっている。この連続技のメリットは、最初の弱がガードされても途中の大攻撃の部分に必殺技でキャンセルをかけることができるので、『覚えたぞ』の布石をつくることができる(囲み内参照)。ノーマルのスタンドコンボは、最後までガードされてしまうと不利な状態になってしまい反撃技を受けてしまう恐れがあるので注意。


スタンドコンボの弱・中・強・中を先行入力で行う。


そして強の部分に必殺技を入力すると…、


最後の中を必殺技でキャンセルすることができるのだ。

『覚えたぞ』を狙う!

基本的な攻めだけでも十分に強いが、『覚えたぞ』で相手の攻撃を取ってしまえば優位な状況になるのは間違いない。ここでは、『覚えたぞ』をうまく使うポイントを紹介していこう。

まず、一番狙いやすいポイントは跳び込みの攻撃などが挙げられる。

強い対空技を持っていないチャカに取って『覚えたぞ』は一番頼りになる対空技と言っても良いほどの技。しかも技自体の持続時間も非常に長いので若干早めに出しても大丈夫だ。

相手の跳び込み攻撃などを『覚えたぞ』でガードキャンセルしても強力なコンボを狙うことができないが、相手の攻め手をなくすという前提で使ってもらいたい。

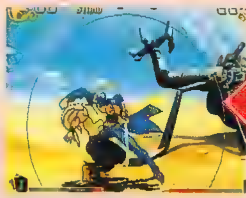
次に狙いたいのは、『鬼連斬』から『覚えたぞ』。

実際、『鬼連斬』を使ってみてもらうとわかるのだが、『鬼連斬』3発目を小で出すと下段攻撃になり、中or強で出すと中段攻撃になるのだが、技の出が非常に遅い。しかも簡単に割り込まれてしまうため決して強い技とは言えない。

そこで、『鬼連斬』2発目から『覚えたぞ』に派生して相手の割り込み技を覚えてしまおう。

ほかには、相手のダッシュ攻撃なども覚えておきたい。だが、ダッシュ攻撃を簡単には覚えられないので、相手のクセをよく読んでから覚えよう。また、強力な連携にはアドバンシングガードで相手の攻撃を弾いて、自分の硬直を少しでも減らしてから動くようにしないと『覚えたぞ』で割り込めないぞ。


アドバンシングガードで自分の硬直を少なくしてから…、


『覚えたぞ』でうまく割り込もう。

コマンド：覚えたぞ(Sモードのみ)↓↙←+攻／(技を覚えたら)ガード中に攻(Sモードのみ)・鬼連斬↓↘→+攻・ツバメ返し(Sモード時)→↓↘+攻・次元斬↓↘→+攻攻同時押し・血華斬(Sモード時)↓↘→+攻攻同時押し

GRADIUS® IV FUKKATSU
GRADIUS® IV 復活

今回はグラディウスの基本、パワーアップ関係のシステムと各装備の解説をしていこう。

担当：RED

How to Power Up

初めての人に

まずは、グラディウスシリーズをまったくプレイしたことがない、という人向けに、このシリーズ独特のカプセルとゲージによるパワーアップのシステムについて説明しよう。

赤色のザコや、編隊を組んだ敵を撃つ（全滅する）と、カプセルが出現する（一部例外もあり）。パワーアップするためには、まずこのカプセルを集めなくてはならない。

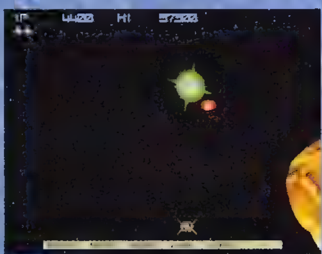
カプセルを回収すると、画面下のほうにあるゲージが青く光る。

カプセルを一個取ると「SPEEDUP」のゲージが光り、さらにもう一個回収すると、そのとなりにある「MISSILE」のゲージが光る。以下カプセルを取るごとに、DOUBLE↓LASER↓OPTION↓？の順に光っているゲージの位置が動いていく。

欲しい装備のゲージが光るまでカプセルを集めてパワーアップボタンを押せば、パワーアップすることができる。

グラディウスシリーズは今回が初めて、という人には、ちょっと複雑そうに感じられるシステムかもしれないが、この記事に目を通して、実際にプレイしてみればすぐになじめるはずだ。


赤いカプセルを集めてゲージを点灯させて…


パワーアップボタンを押すとその装備が付く。

コントロール仕様



パワーアップのセオリー

パワーアップの種類は、スピードアップからシールドまで6種類あるわけだが、実際にプレイする際にはどのような順番で装備を固めていけば良いのだろうか？

まず必要なのはスピードアップ。ノーマル状態の移動スピード（0速）では遅すぎて話にならない。真っ先に取るべきパワーアップだ。

1～2速までスピードアップしたら、オプション1個＋ミサイルを取ろう。

ダブルやレーザーは、オプションを3個以上装備してから取るのが基本。

オプションを装備せずにダブルやレーザーを取っても、逆に弱くなってしまうぞ。

同じく、シールドもある程度装備が固まってから付けるようにしよう。攻撃力優先だ。



スピードアップ	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション	シールド
SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?
●自機の移動スピードがUPする。最大で5速まで取れる。	●地上を攻撃するミサイルが装備される。	●ショットの発射方向が変化。斜め前や後ろを撃てる。	●強力な光学兵器を装備。	●自機と同じ攻撃力を持った無敵の分身を最大4個まで装備。	●敵弾を防ぐバリアを展開。

フル装備後の注意点

順調にパワーアップをしてフル装備になった後は、ダブル、レーザーの切り替えと、シールドの張り替えを管理していくことになる。

ダブルとレーザーは同時に装備することはできないが、カプセルさえ集めればいつでも切り替えることができる。ステージごとに、敵の攻撃や地形なども考えて計画的にダブルとレーザーを切り替えることが重要だ。

シールド関係で重要なのは、「保険シールド」という考え方。シールドを取ったあと、さらにカプセルを集めてゲージをシールドのところに合わせておくのだ。こうすれば、シールドが消えてもすぐに新たにシールドを付けることができる。ゲージをシールドに合わせたら、余分なカプセルは取らずに進もう。

オプションハンター出現！

オプションは無敵だが、オプションハンターに対してだけは例外。

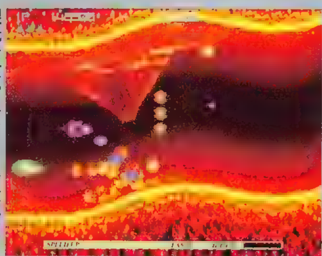
オプションハンターというのは、自機に装備されているオプションを狙って出現する敵。現時点では詳しいことは分からないが、一定の条件を満たすと出現するようになっているようだ。

警告音？とともに画面後方に出現し、上下にふらふら動きながら自機に狙いを定めて突っ込んでくる。

突っ込んでくるオプションハンターにオプションが触れてしまうと、触れたオプションから先のオプションは全て持って行かれてしまうのだ。最悪なのは、自機に一番近いオプションに食いつかれた場合で、こうなると全てのオプションを一気に持って行かれることになる。要注意だ。



ピーンチ！オプションハンター出現！



根元を食われると4つ全部取られてしまう！

死んでもあきらめるな！

最近のシューティングゲームは、死んでもゲームの進行が止まらず、すぐに次の自機が画面上に現れて再スタートとなるものがほとんど。

だが、グラディウスⅣは昔ながらの伝統で、「少しエリアを戻されて」からの再スタートとなっている。死ぬとせっかく集めた装備が全てなくなっての再スタートとなるため、難しい場所で死ぬと同じ場所で何機もたて続けに死んでしまうことになりがちなのだ。

その場再スタート方式に慣れた最近のプレイヤーには、かなり厳しく感じられるシステムだと思うが、すごく難しい場所でも、がんばれば復活できる場所がほとんど。

グラⅣは7万点以降、15万エブリで何回も残機が増えるし、同じ場所でたて続けに死ぬと少しずつランクが落ちて「復活」しやすくなるので、あきらめたりやる気をなくしたりせずに、最後の1機までベストをつくそう。復活パターンもグラディウスの面白さの一つだ。死ぬと装備はすべてなくなってしまうが、死ぬときにゲージが点灯している状態（位置は問わない）だった場合は、次の1機は必ずスピードアップのゲージが点灯した状態で出てくるので、即座にスピード1速だけは取ることができる。すぐに1速上げられるだけでもかなり有利なので、必ず覚えておこう。



かなり無理っぽい場所でも意外と復活できるものなのだ。

装備の選択

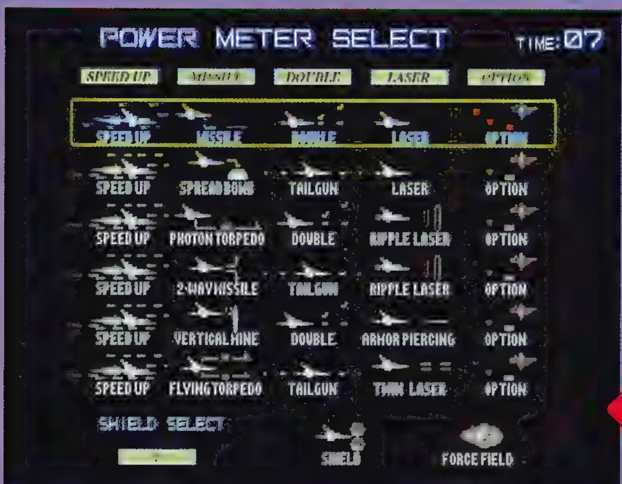
初代グラディウスでは自機は一種類のみだったが、グラディウスⅡ以降は複数の装備から自機を選択できるようになった。

グラディウスⅣでは、6種類の装備から自機を選択できるようになっている。

各装備は、ミサイル、ダブル、レーザーの違いによって性能の差別化がされていて、スピードアップ、オプション、シールドについては全装備共通となっている。

今回は、全6装備のミサイル、ダブル、レーザーについて解説してあるので、装備選択の参考にしてみよう。装備の違いによって、攻略の内容や難度にかなり差が出るステージもあったりするので、装備選択は格闘ゲームのキャラ選択ぐらい重要な要素なのだ。なお、「ダブル」のパワーアップの解説については、ダブルとテイルガンの2種類しかないため、ダブルやテイルガンそのものの説明というよりは、その装備のミサイルの性能も加味した使い勝手を評価している。

各装備の解説は26ページへGO！



ゲームがスタートすると、まずはこの画面になり自機の装備、シールドを選択することになる。

シールド選択

シールドも2種類から選択することができる。

前方からの攻撃しか防げないが耐久力の高い「シールド」と、機体全体をカバーしてくれるが耐久力の低い「フォースフィールド」の2種類だ。

シールド選択については、これはもう絶対にフォースフィールドがオススメ。後ろから攻撃されることも多いこのゲームにおいて、やはり全体を守ってくれるというのが大きい。3回のダメージで消えてしまうとはいえ、保険のゲージをスタンばっておけば、実質6ダメージまで耐えられるのと同じだしね。



こちらがシールド。やめといたほうが良いでしょう。



全体を守ってくれるフォースフィールド。やはりこっちだ。

グラディウスⅣにいたるまで積み重ねられてきた過去のグラディウスシリーズを紹介

GRADIUS RECOLLECTION

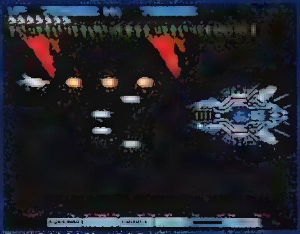
担当：京城
協力：RED

1985 グラディウス

1985年に発売されたグラディウスは、当時のゲームとは思えない完成度を誇り、ゲーム内容、サウンド、グラフィック、すべてが高い水準で作られている。この作品がその後のゲームに与えた影響ははかりしれないものがある。必要な装備を順番に選んで装備できるパワーアップの形式。フォーメーションを組むなど様々な使いこなしかたができるオプションなどを始め、シリーズの基本となるシステムはこの作品でほとんど完成されているといってもいい。

特徴のひとつはまったくといっていいほど、面の雰囲気が変わることがあげられ、逆火山、モアイ、細胞など様々なステージと敵キャラが登場する。そしてそれらの攻撃には様々な工夫が凝らされていて、プレイヤー達を熱狂の渦にたたきこんだ。

1周は全7面で構成されていて、難度は3周目まで上昇する。


© KONAMI 1985.

1986 沙羅曼蛇

グラディウスの翌年に発売されたのが、この沙羅曼蛇だ。不気味にうごめく細胞面、紅蓮の炎が噴き出すプロミネンス等が美しいグラフィックで描かれていて、非常にインパクトが強い。

パワーアップがカプセルを回収しゲージに合わせる形式ではなく、特定の敵を倒すとパワーアップアイテムが出現し、そのアイテムに応じて即座にパワーアップするようになっている。自機の装備は強力で、ザコ敵を貫通し堅い敵を粉砕するレーザー、2WAYで地形を乗り越えて進んでいくミサイルはシリーズを通してみても最強の部類に入る。だからといって決して簡単な訳ではなく、複雑な地形や敵の配置を覚えていないと一瞬で惨殺されるゲームだ。

3周目から敵を破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるのだが、画面中を覆い尽くす敵弾の弾幕は思わず見とれてしまうほど圧倒的で、美しいものだった。


© KONAMI 1986.

1987 ライフフォース

基本的な内容は沙羅曼蛇とほぼ同じで、主にグラフィックとサウンド面での変更が加えられたのがこのライフフォースだ。プロミネンスが青くなっていたり、テトランが生物のようになっていたりと見た目のイメージがずいぶん変わっている。内容の変更点では、20万点毎に残機が増え、ミスをしてもオプションを回収し残機への復活が可能に。

パワーアップはグラディウス形式に戻っており、沙羅曼蛇でアイテムを出していた敵が、カプセルを出すようになっている。難しい場面でシールドを張ることが可能になったことも大きく、残機が増えることも合わせ全体的に難度は沙羅曼蛇より下がっている。

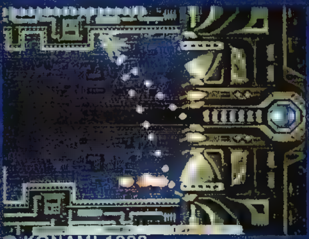
1988 グラディウスⅡ

1988年に鳴り物入りで発売されたグラディウスⅡは当時のプレイヤーの期待どおり、さらにそれを超える面白さと完成度で大ヒットとなった。

自機の装備を4種類から選べるのが大きな特徴で、これらの装備にはそれぞれに特徴があり、特にレーザーはマニアックな使いこなしを要求された。

2周目以降の火山ステージの地形が、まったく変わっていたりとプレイヤーを驚かせる試みが多くなされている。

1千万点達成の障害となったのは、2周目以降から発生する撃ち返し弾で、この作品から時間差でバラバラと撃ち返しが飛んでくる「時間差撃ち返し弾」がお目見えした。リップルレーザーの装備は扱いがやさしいため、比較的1千万点の達成は早かったが、レーザーの装備の1千万点達成にはかなりの時間を要した。


© KONAMI 1988.

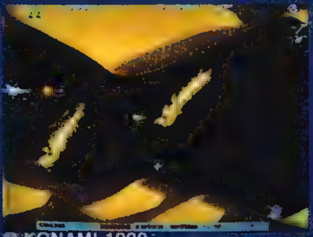
1989 グラディウスⅢ

このゲームを語る上で避けては通れないのが、その異様なまでの難度の高さだ。しかしそれでもプレイしたくなる魅力が、このゲームにはあり、次々と壊せない結晶が飛来し画面中が埋め尽くされる場面や、要塞内部の回転レーザーはただ見た目が派手なだけでなく、仕掛けとしての面白さも兼ね備えている。

特殊な装備が多いのもこのゲームの特徴で、残機をオプションに変える残機オプション、自機が縮小するリデュースなどのパワーアップがあるのはこの作品だけだ。

面数は全10面で4面が3D視点の高速ステージだ。

一応ループのゲームなのだが、もし仮に難度の問題をクリアしたとしても、普通のゲームセンターの営業時間内では1千万点の達成は不可能。グラディウスシリーズの1千万点伝説はここに終わりを告げた。


© KONAMI 1990.

1996 沙羅曼蛇2

沙羅曼蛇2は対戦格闘ゲーム全盛の96年に発売された。時代を反映してか、非常に遊びやすい内容であった。基本パワーアップは沙羅曼蛇と同じなのだが、同じアイテムを続けて取ると各種レーザーが2段階にパワーアップする。

新システムにオプションシュートと呼ばれるものがあり、オプションを飛ばして敵を攻撃することができる。飛ばしたオプションを回収するとチビオプションになっていて一定時間経過するか、もう一つチビオプションを取るまで本来の攻撃力を発揮してくれない。また2周目特定ステージの曲が沙羅曼蛇のものに。ファンにはたまらないサービスもある。

このゲームは2周目クリアでゲームが終了するいわゆる「2周ゲーム」でシリーズ中唯一ループゲームではない。

どうなるグラⅣ

グラディウスⅣはループ設定であることが判明したので、全国のグラディウスマニアたちはほっと胸をなでおろしているはず。そうすると次に気になるのが、撃ち返し弾の有無と、1千万点達成が可能かどうかだ。高次周での撃ち返し弾は、プレイヤーの心を強く打ち、周回を重ねて出す1千万点は男のロマンだ。嬉しいことにグラⅣは最初のエクステンドが7万点で、その後15万点毎に残機が増える。このこと一つとっても、あの80年代の香りが漂ってくる。よく10年ひと昔と言うが、初代グラディウス発売から14年、グラⅢ発売から10年が経過した現在、グラⅣはゲームセンターでどう受けとめられるのだろうか。

P.S.MESSAGE G

Q：「DOA++」のあやねの等身大POPは入手可能ですか?入手可能ならば価格は?!」神奈川県　P.N.あやねマニア君　A：あやねPOPは世の中で1枚しかありません。テクモさんのご協力により、その貴重なPOPを今号のプレゼントで出しています。応募してくださいね。（ゆさ）

MISSILE

EQUIPMENT CODE



ミサイル

地面に落ちても炸裂せず、地表を流れるように進むミサイル。地表の敵を狙う際、敵の手前に落とせば必ずヒットさせることができるのが利点。ただし、地形が昇りの斜面になっているところはミサイルが流れることができずに消えてしまうので注意。

EQUIPMENT No. 01
原点にして究極
G1 TYPE

G1装備は、その名が示す通り初代グラディウスで登場した装備。ミサイル+ダブル+レーザーというオーソドックスな兵装の組み合わせとなっている。

G2A以降の装備と比べると、突出した性能、派手さに欠ける印象はあるが、使いこなせば十分イケる装備だ。



スプレッドボム

敵や地形に接触すると爆発し、攻撃力のある爆風を発生する爆弾。爆風の範囲内に入っていれば、一発で複数の敵を巻き込むことができる。

攻撃力の面では文句ナシの高性能だが、爆風によって自機周辺の敵弾が見えにくくなる、という欠点もある。

EQUIPMENT No. 02
重爆装機体
G2A TYPE

G2A装備は、スプレッドボム+テイルガン+レーザーで構成された装備。スプレッドボムの破壊力が魅力的な装備だ。しかし上方向を攻撃できる兵装がまったくないため、上の地形に配置された砲台を撃つためには、自機を地形ぎりぎりまで移動させなければならないという弱点を持つ。



フォトントゥーピドゥ

フォトントゥーピドゥの最大の特徴はザコを貫通すること。着地後はG1装備のミサイルと同様、地形に沿って流れていくので、地上に砲台等が密集している場面に強い。発射後、真下に落下していくのも実は優れた性質で画面左下から出る敵を撃ちやすい。

EQUIPMENT No. 03
全てを貫く光子魚雷
G2B TYPE

G2B装備は、フォトントゥーピドゥ+ダブル+リップルレーザーで構成された装備。流れるミサイルとダブルを装備しているため、G1装備のリップルレーザー版といった感じの装備となっている。フォトントゥーピドゥが強い分、連射が速い人ならG1装備より扱いやすいかも。



2ウェイミサイル

2発のミサイルを上下方向に発射する。このミサイルは、爆風を発生したり、地形に沿って流れたりといった性能は備えていないため、ある程度狙って撃つ必要がある。ほぼ真上&真下に飛んでいくことを意識して、ある程度は狙いをつけて撃つようにしたい。

EQUIPMENT No. 04
グラⅡが生んだベストバランス
G2C TYPE

G2C装備は、2ウェイミサイル+テイルガン+リップルレーザーで構成された装備。グラⅡ時代には最も扱いやすい装備とされ、多くのプレイヤーに愛された名機である。今回は強力な新装備の登場で最強装備の座は危ういかもしれないがオールマイティな装備であることは確かだ。



ヴァーティカルマイン

グラⅣで初登場の新兵装。レバーを入力した方向に飛ばすことができ、自機のスピードに応じて飛距離も伸びる。発射後のボムは敵に接触、又は一定時間で炸裂し、縦方向に長い爆風を発生させる。地形に関しては、接触で炸裂する場所としない場所がある。

EQUIPMENT No. 05
融合するパワーと柔軟性
G4A TYPE

G4A装備は、ヴァーティカルマイン+ダブル+アーマーピアッシングで構成された装備。全方向を自由に攻撃可能で、なおかつ破壊力に優れた新兵装、ヴァーティカルマインがウリだ。この装備は、ヴァーティカルマインをどれだけ使いこなせるかが重要なポイントとなるだろう。



フライングトゥーピドゥ

前方に2発のミサイルを水平発射する。ボタンを押しっぱなしにした場合は、まず上下にミサイルの間隔が広がっていき、ボタンを離したり地形に接触した時点で水平方向に飛んでいく。最後には地形に沿って流れるタイプとは異なるので注意。

EQUIPMENT No. 06
徹底した前方攻撃力
G4B TYPE

G4B装備は、フライングトゥーピドゥ+テイルガン+ツインレーザーで構成された装備。新兵装のフライングトゥーピドゥとグラⅢ時代より継承されたツインレーザーの組み合わせは、他の装備の追随を許さない強烈な前方攻撃力を発揮する。物量で押してくる展開に強い装備だ。

P.S.MESSAGE G

Q：編集部の方々はゲーセンに行ったらどれくらいお金を使用し、何時間くらいいますか?今後の技術向上のため、教えていただければ幸いです。／東京都　P.N GI君　A：編集部のライターは原稿を書いたり会議があったりするので、街で対戦の腕がトップレベルの人たちよりゲ←

LASER

レーザー



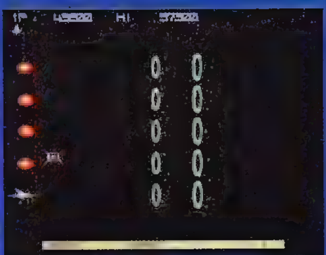
ザコを貫通する高出力の一点集中型レーザー。ショットボタンを押しっぱなしで撃つことができるので、連射が苦手な人にも扱いやすい武器だ。発射後、自機を上下に移動させるとレーザーも上下に誘導することが可能。これはグラ業界では「ワインダー」と呼ばれる重要なテクニックで、うまく使いこなせば地形のカゲに隠れた敵を狙い撃つことができる。

レーザー



G1装備のレーザーとほぼ同じものだが、ボタンを押しっぱなしにしたときのレーザーの長さが微妙に異なり、G1装備よりやや短いレーザーが、自機とオプションとで互い違いに発射されるようになっている。G1装備のレーザーより短く見えるのは、短いレーザーが混じっているためだ。実際の性能としてはG2A装備のレーザーと大差なくほとんど同じ感覚で使える。

リップルレーザー



リップルレーザーはG2B装備、G2C装備共通の兵装となっているので、下のG2Cと併せて解説していこう。

リップル（波紋）の名が示すとおり、水面にできた「波紋」のように大きくなっていく円形のレーザー。

発射直後は小さいが、画面の右へ行くにしたがって広がっていき（もちろん、攻撃判定も大きくなっていく）画面



右端に到達するころにはかなりの広範囲をカバーしてくれる大きさになる。

攻撃判定が大きいためノーマルショットに比べて攻撃がスカることが少なく、その結果、2連射ながら効率よく連射できるのだ。

ややマニアックなことになってしまうが、グラII時代のリップルと比べ、地形にくわれやすくなった印象がある。

アーマーピアッシング



これもグラIVで初登場の新兵装。ショットの貫通力を強化した実弾系の兵器で、ザコを貫通する。連射数はノーマルショットと同じく2連射だが、弾速はかなり速くなっていて、一発あたりの破壊力も高くなっている。一見レーザーに見えるがあくまでショットの強化版であり、先端部分にしか攻撃判定がない。赤く尾を引いている部分には、攻撃力はないので注意。

ツインレーザー



短いレーザーを2発1セットで発射する。連射が速ければ非常に強力な攻撃力を発揮する。

グラIIIのツインレーザーに比べて大幅にパワーアップした点は、一方のレーザーが敵にヒットして消えても、残ったもう片方が消えずにそのまま飛んでいくようになっているところだ。さすがに、残った片方が消えるまで次のレーザーは出ないが。

DOUBLE

ダブル



流れるミサイルとダブルの組み合わせは非常に相性が良い。自機の前方を広範囲にフォローし、安定した攻撃性能を発揮する。

テイルガン



連射が効かないため前方攻撃力に不安があるテイルガンだが、G2A装備の場合、スプレッドボムがその弱点を補ってくれる。

ダブル



自機の右下方向（の空中）への攻撃がやや薄い感があるが、流れるミサイル＋ダブルの組み合わせということで、G1装備に近い使いやすさだ。

テイルガン



2ウェイミサイル＋テイルガンの組み合わせは、前後左右を攻撃可能。死角なしだがG2A、G2B装備と比べると前方攻撃力に不安が残る。

ダブル



全方向をヴァーティカルマインで狙えるG4A装備だが、自機の移動に影響されずに安定して右上を狙いたい場面では、やはりダブルが効果的。

テイルガン



前方攻撃力に不安があるテイルガンだが、G4B装備の場合はフライングトーピードによりかなり補うことができる。

P.S.MESSAGE G →ームセンターに行っている時間は短いと思う。その分を研究とか情報収集、センスで補っている。お金を節約するコツは、人のプレイを見て、自分がやっていないときに考えることが大切。一度に負けまくるより、ちょっとずつ触れる機会を多くするのも良いのでは？（ぜんじ）

いま扉は開かれた

GAUNTLET® LEGENDS

ガントレットレジェンド

今までにない、セーブタイプのアクションRPG。ゲームセンターでキャラクターを育てていくのは、新感覚だ！

担当：神保町冒険者組合

冒険がキミを待っている！

異世界への誘い

触らないのはもったいない。途中であきらめるのは、もっともったいない。

担当：ももやん

冒険に飢えている若者たちよ、「ガントレット レジェンド」の世界に踏み込んでみてはどうかな。剣と魔法と冒険が待ち受ける異世界。キミたちの欲求を満たすに違いないだろう。

この世界の冒険は、一度や二度で語れるものではない。初めての冒険では世界の一部しか見られないだろう。そこであきらめ、この世界から去っていく者もいる。

だが、これだけは覚えていてほしい。キミの1回の冒険は、決して無駄ではないことを。冒険を続けることによって成長し、ほかの世界では味わうことのできない、新しい感覚が芽生えることを。

ここでは、継続によってもたらされる恩恵を教えていこう。

ゲームを始め、最初に行うのは、3文字のアルファベットによる、ネームエントリーだ。自分のイニシャルでもいいし、好きな呼び名でもかまわない。とにかく、自分とわかれば問題ない。次に、3ケタの数字を入力する。これが自分のパスワードとなる。2つを入力すると、その基板にキミのセーブデータが作られるのだ。次に使用キャラを選べば、キミのキャラクターの出来上がり。

異世界への扉は開かれ、冒険の舞台を選べば、ついに冒険スタートとなるのだ。


長くつき合うキャラだから選択は慎重に。



4つの世界がキミを待ってるぞ！

冒険を始めたばかりのキャラは、レベル1でとても弱い。レベルを上げるには、怪物に攻撃を与えること。弾を撃ち込んでいれば、自然と経験値が入るのだ。

しかし、時間を無駄に使うのは禁物。なぜなら、このゲームは時間で体力が減ってしまうからだ。長く遊ぶならば、スムーズに敵を倒し、体力回復のアイテムを目指して進もう。

そして冒険の途中で力つき、冒険が終了すると、今までの情報がキミのセーブデータにセーブされる。次回ゲームを始めるときに、最初に入力したネームとパスワードを入力すると、前回のレベル、集めたゴールドを継続してスタートすることができるぞ。

こういった冒険を繰り返すことによって、キミのキャラクターは少しずつ成長していくのだ。

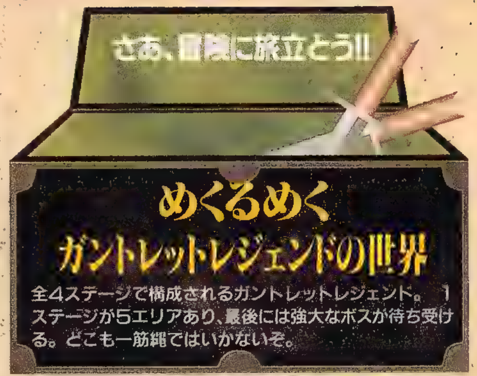
ただし、注意してほしいのは、そのネーム、パスワードは成長させたゲームセンター、基板でしか意味がないことである。基板にセーブデータが残るので、他のお店では使えないのだ。1つのお店に通い続けよう。

冒険を繰り返し、地道に成長を続けていく。いったい、どこまで育てればいいのだろうか。

まず最初はレベル25を目標に育ててみよう。レベル25まで育つと、キャラクターにオプションが付き、攻撃力がアップするのだ。この状態になると、冒険がグッと楽になるぞ。頑張って育てよう！


レベル25になれば、オプションが付く！冒険は大きく変化するだろう。

P.S.GAMEST Q&A G 僕はビートマニアの鍵盤部分を左手のみでやるのですが、攻略記事の中に片手でのやりやすい方法も教えてください。ほかにも片手でやる人、けっこういると思うのでお願いします。 埼玉県 野口浩孝君 ◆「ヒップホップ」や「レゲエ」などのスクラッチの多い曲ではこの方法はかなり→



複雑な立体マップで構成されるガントレットレジェンドの世界をここに紹介しよう。だが全4ステージ、計20エリアにも及ぶ全景を1ページで語り尽くすことは到底できない。残りの部分は実際に自分の目でじかに見、そして自分の足で直接歩いて確かめてみよう。

なお各ステージには1カ所ずつ、異次元への扉が存在しているらしい。もし入れれば、莫大な財宝を手にすることができるだろう。



時間内にできるだけお金を回収しよう。まずはスピードブーツを取れ！

この扉に入ると


地面に付いた怪しい扉…。ここが異次元への入り口だ。



EASYランクとされているステージだが、もたもたしていると敵がたまってしまい、先に進めなくなる。レベルの低いうちは避けたほうが無難かもしれない。



火の玉を吐き出すタイミングに合わせ、大きく動いて避けよう。


灼熱の溶岩地帯にかかる吊り橋を渡って進む…弓矢ザコがうざったい。


急いで登らないとこんなことになりやすい。ターボアタックと魔法で活路を開け。

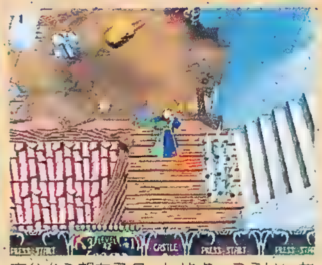


仕掛けの多い城のステージ。階段の上り下りが多い、立体的な構造。全体的にフードが多く、ボーナスステージもエリア1にあるのでオススメのステージ。



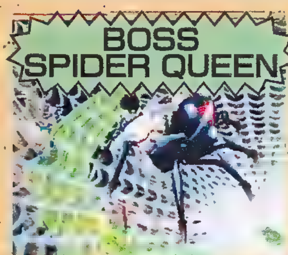
どの首から攻撃してくるかわからない。近づくとブレスを吐くぞ。


怪しい中央の祭壇には何かが隠されているのだろうか？

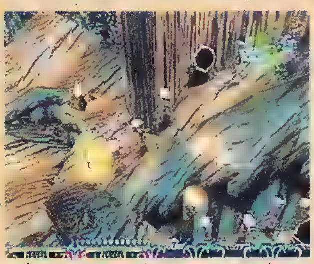

高台から望むスタート地点…こういった演出もこのゲームならでは。



見晴らしのいい平坦なステージだが、森の奥に進むに連れてどんどん地形が複雑になっていく。仲間と協力すればショートカットできる「ブリッジ」が多い。



気持ちの悪い女郎蜘蛛の怪物。鎌に捕まるとあっという間に死ねる強敵。


後半になると坂道が多くなる。迷いやすいので慎重に進め。


巨大な刃が振り子のように揺れている。タイミングよく通り抜けよう。



HARDと銘打たれるだけあって、弓矢や魔法などの遠距離攻撃をしてくる敵が多い。中盤からピラミッドが舞台となるが、地形が非常に複雑になっている。



2本の円月刀と不気味に光る一つ目からさまざまな攻撃が繰り出される。


ピラミッド内部に屹立する謎の光柱。なにか意味があるのか？


魔法、弓矢、爆弾を最優先で倒せ。4つのスイッチをすべて踏むと…。

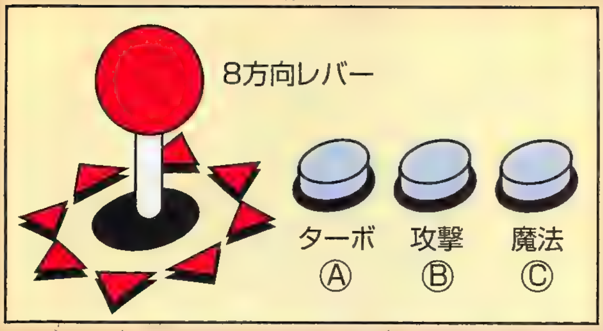
P.S.GAMEST Q&A G ←有効かもしれませんね。ポイントは指とボタンの配置をしっかりと覚え込ます事と曲ごとのノートを把握しておくこと。また慣れないうちは小指や薬指が反応しづらいので意識しながら練習してみてください。またスクラッチのない曲でも片手プレイに徹すると効果的です。(編集部)

何事も基本は大切じゃ。フェッフェッフェッ

基本操作＆キャラ性能一覧

ここでは冒険を楽しむために最低限必要な情報を盛り込んでみた。これから旅立とうという者は一通り目を通しておくといいだろう。

ガントレットレジェンドは1レバー3ボタン。レバーは8方向の移動のほか、宝箱を開けたり、ファイトパワー（近接攻撃）に使用。ボタンは攻撃、魔法使用、ターボの3種。ターボボタンは押しっぱなしにしている間ダッシュが可能になるが、時間＆攻撃ヒットで少しずつたまるパワーゲージを急速に消費するので多用はできない。



ボタン同時押しによる特殊攻撃

このゲームでは、ボタン2つを同時押しすることでさまざまな特殊攻撃を出すことができる。

最も重要なのが、A＋Bのターボアタック。パワーゲージ残量に応じて3段階に変化し、ゲージが多いほど当然強くなっていく。基本的に使うのは最強のレベル3。ジェネレーターの多い場所や敵が密集する通路では、レベル3ターボアタックと魔法を使いわけながら進んでいくのが定石となる。

このほかにも、同時押しで遠距離魔法攻撃とマジックシールドという2つの行動が可能だが、こちらは使用頻度はそれほど高くない。ポーション投げは画面外遠くまで行ってしまうと攻撃判定がなくなってしまうので注意。

ターボアタック(A＋B)



ゲージレベルによって3段階に分かれる強力な攻撃。レベル1は単発打撃、レベル2は自分の周囲、レベル3は前方直線上をカバー。

●各パラメーターについて

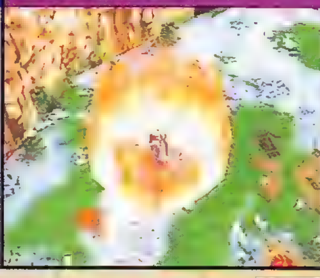
STR（ストレングス）
攻撃力。近接攻撃の威力に関係している。遠距離攻撃の飛び道具はMAGが影響している点に注意。

SPD（スピード）
キャラクターのモーション全般に関係する数値。これが上がると移動だけでなく、攻撃スピードも速くなる。

ARM（アーマー）
キャラクターの防御力に影響を与える。この値が高いほど受けるダメージが低くなっていく。

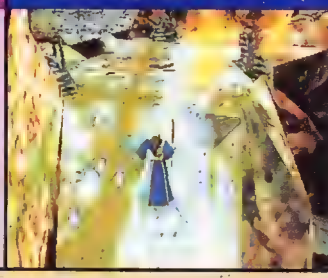
MAG（マジック）
魔法能力に関係。これが高いほどポーションの効果範囲が広くなり、またショットの攻撃力も上がる。

マジックシールド(B＋C)



ポーションを使って自機の周囲にバリアを張る。効果時間が短く、飛び道具ダメージは受けるのでいまいち。

遠距離魔法攻撃(A＋C)



魔法のポーションを放り投げて前方で発動させる。ボタンを押しっぱなしにすると飛距離が増す。

Warrior ウォリアー



初期値	
STR	500
SPD	300
ARM	300
MAG	200
合計	1300

ハンドアックスを使いこなす戦闘のエキスパート。近接攻撃に秀でており、攻撃力が高いだけでなく、広範囲をカバーする近接攻撃を繰り出せる。だがこれ以外の能力が全般的に低いのが難点。魔法ショット（斧）のモーションも遅いので中盤以降苦戦するキャラ。ショップではSPDとMAGを重点的に強化していきたい。

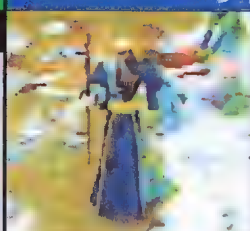
Valkyrie ヴァルキリー



初期値	
STR	300
SPD	400
ARM	500
MAG	250
合計	1450

鉄壁の守りを誇る女剣士。初期値の合計が他キャラよりも高く、特に苦手な要素がないので使いやすいキャラクターといえるだろう。だが逆に「元来のキャラ性能として」ARM以外秀でた部分もないため、究極レベルまでいくと厳しいかもしれない。序盤のうちは、やはりSPDとMAGを上げていくのがいいだろう。

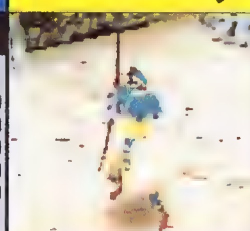
Wizard ウィザード



初期値	
STR	200
SPD	400
ARM	100
MAG	600
合計	1300

魔法使いというと非力なイメージがあるが、このゲームでは魔法ショットが攻撃の主体となるので、逆に有利に働く。SPDもそこそこあり、実は使いやすいキャラである。またターボアタックレベル3も、周囲を一掃してから飛ばせるので使い勝手がいい。序盤はSPDのほかに、極端に低いARMを強化していこう。

Archer アーチャー



初期値	
STR	200
SPD	600
ARM	200
MAG	350
合計	1350

エルフの弓使い。特筆すべきはSPD値の高さ。つまり移動が速く、弓の連射力も高いということで、序盤は楽に進めるキャラクターだ。ターボアタックレベル3は広範囲をカバーできるが、そのぶん集中力がないので遠くのジェネレーターを壊しにくいのが難点。当面はMAG、余裕があればARMを上げていきたい。

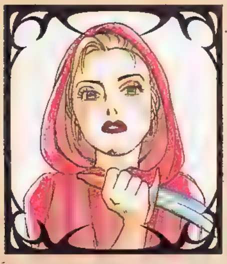
伝説の篭手亭
GAUNTLET LEGENDS'S INN

担当：ももやん
情報提供：神保町冒険者組合
カット：きらり屋

この大陸を根城にする冒険者たちが集まる酒場「伝説の篭手亭」。今日もこの世界の住人たち、冒険者たちが成果を自慢しに集まってきている。この店に初めて来たキミを見つけるなり中央のテーブルに呼び、ワインがなみなみ注がれたジョッキを突き出し屈強の冒険者が口を開く…「さて、何を聞きたいんだい？新米」

話す	持ち物
調べる	買う
戦う	売る
協力する	武器

女盗賊 ファイアーフォックス



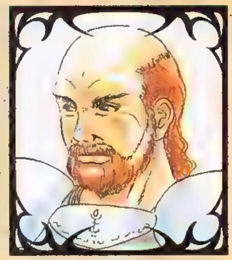
フフフ…坊や、この店は初めてかい。お姉さんが冒険の手ほどきしてあげようか。ダンジョンのなかでは、とにかく罠に注意することだね。地面から噴き出す炎、トゲ、ノコギリ、このへんを無視して進んでいくと大変な目に遭うわよ。なんったって、罠でのダメージが一番深刻だからねぇ。たしかにこの世界じゃ時間は重要さ。だからって急いで進んで罠に引っ掛かっていたら、死期を早めているようなもんだよ。罠を見落とさないように細部まで注意を払い、スピーディーに回避する、これがダンジョンで生き残る秘訣さ。

それとカギの数には常に気を配らないといけないよ。余計な扉を開けてカギを無駄遣いすると、重要な宝箱が開けられない場合があるからね。開ける必要のある扉、開けていい宝箱、何度も冒険して自分で覚えるしかないけどね。



多人数で冒険に出るときは、とくに注意して。仲間に押されて罠を踏むケースも多いからね。

熟練の冒険者 レッドバロン



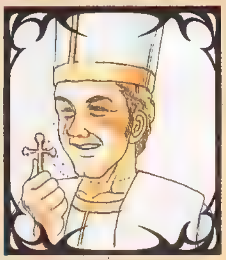
この大陸で生き残る術ねぇ…まずは、倒す敵の優先順位を決めることだな。最優先はやはりジェネレーター＝モンスターの出現する巣。アレを破壊しないことには、奴らは無尽蔵に現れてきやがる。だがジェネレーターは堅く、モンスターどもが群がっていやがるから、破壊するのは容易じゃない。ジェネレーターが複数あると最悪だ。そんなときはマジックポーションかターボショットを使っちまうのが得策だな。ターボショットは時間で溜まるから、3レベルまで溜まったら積極的に使っていいだろう。マジックポーションは数に制限があるから、使い所を決めていかないとあとで困るかもな。

敵のなかでは、飛び道具を使ってくるヤツが要注意だ。どんなに離れていても正確に狙ってくるから、早めに倒しておかないとかなり面倒なことになるぜ。雑魚を潰していくときは、奴らを優先して狙っていくんだな。



ジェネレーターが2つ以上、ゲージMAXならば、ターボショットを使うのが得策だろう。

牧師 ツービン



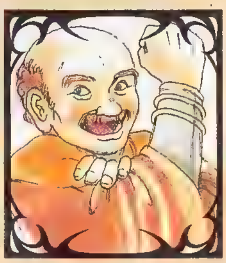
迷える小羊よ、今日は懺悔をしに…おや違う？ほう「デス」の対処法ですか。デスは邪悪な存在です。デスには通常の攻撃が一切通用せず、人間の体力を200吸い取るまで、地上から消えることはありません。デスが寝ているならば接近しない、攻撃しないのが一番でしょう。触らぬ悪魔に祟りなし、と言いますし。もし起こしてしまったら、逃げるかマジックポーションを使うしか手はありませんね。マジックポーションがあるならば、迷わず使うのがいいでしょう。

冒険中に「天使の輪」を見つけたならば、逆にデスから体力を奪うことができます。非常に稀な道具ですが、見つけたらデスに近づき成仏させてあげてください。あなたにとっても、デスにとっても最良の選択と言えましょう。



「天使の輪」を見つけたら、デスから体力を奪うことができます。なかなか貴重な品ですよ。

道具屋の主人 ザイボット



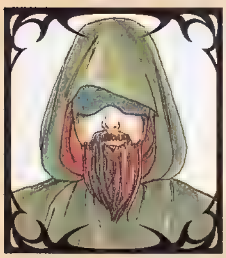
買い物かい？ほしいものがあったら、店に直接来てくれよ。なに、ウチのオススメ品を知りたい？ウチの品物は、どれも冒険で役立つものばかりさ…と言いたいところだが、ヒヨッコのおまえさんに特別に教えてやるか。一番のオススメは、能力値アップの道具だ。800ゴールドと値がはるが、時間でなくなることはないぜ。次の冒険でもアップした状態だから、一生もんだ。最初のうちは金を貯めて、自分の短所に注ぎ込んでいくのがいいだろう。スピード、防御は多めに上げたいけどな。

先に進みたければ、マジックポーションもオススメだな。マジックポーションがあれば、厄介な場所も簡単に進むことができる。先に進めれば、レベルも上がりやすいってもんだ。能力値アップとマジックポーション、どちらを取るか難しいところだな。ちなみに、ウチには体力回復剤なんてねぇからな。間違って変なもの買っても、払い戻さねえから注意してくれよ。



先に進みたいならマジック、将来を考えるなら能力値がお買い得だな。

怪しい老人 ルナーランダー



世界の各地に散らばるルーンの刻まれた石板…おぬしは冒険のなかで見つけていくことになるはず…。すべてのルーンを集めたとき…ふぇふぇふぇっ…あとは集めてからのお楽しみぢゃ。



石板は意外な所に隠されておる。怪しい場所はくまなく調べてみることじゃな。

情報屋 センティピード



お、そこいく兄さん！不景気な顔してまんな。世の中「銭＝ゴールド」ですわ。銭が貯まれば道具も買える、能力値も上げられる、人生バラ色になるってもんや。そや、今日は兄さんだけ特別に秘密の稼ぎ場所教えましょ。それはズバリ「キャッスル」ですわ。キャッスルの1面には「スペシャルステージ」ってもんがありましてな、そこに入ればそりゃもうガッポリ。最初の「EXIT」を無視して奥まで進むとあるんで、間違わんように注意してや。キャッスル自体、そんなに難しいステージじゃないんで、最初はここを通うのがオススメですわ。…ほな情報料100ゴールドもらいましょか。



今回だけ特別や！キャッスルのスペシャルステージの場所を教えましょ！

あれからどれだけの酒を呑み、どれだけの冒険譚を聞いたのだろう…気が付くと伝説の篭手亭に朝が来ていた。周りには誰もいない。この酒場の店主とキミだけが残されている。

「もうみんな冒険にいっちまったよ。あんたも一晩中レクチャーを受けたんだ、少しは不安も減ったろう。さあ冒険へ行ってきな」

P.S.GAMEST Q&A G
・浮身膝蹴りを高い位置で当てるように心がけてみましょう。タイミング次第では鷹嵐以外の全キャラに入ります。（ちゃっきー）
DCで人気再燃の感が強いバーチャファイター3tb。去年の夏に発刊した「バーチャファイター3tb完全攻略読本」もよろしくね。（ノリック）



いよいよ佳境

そろそろ成熟した攻防が見られ始めた「月華の剣士第二幕」。技の検証や対戦攻略と今回も充実!!

それぞれのリスクとリターン、それらを見越した上での使い分けが必要

第二幕における対空技の考察

これだけで安心、といった万能の対空技は存在しない。そのとき相手が何を考え、何を狙っているのかを常に頭に置いて闘おう。

文：FRS-N,O

弾きからの追い打ち対空

まず全キャラ共通で、相手のジャンプ攻撃を地上で弾くことが手近な対空技として考えつく。

このゲームではワンボタンで相手の攻撃を弾くことができ、ここから任意の追い打ちをかけることが可能だ。これはもちろん相手がジャンプ攻撃を仕掛けてきたときにも有効で、タイミングさえ合えば究極の対空技と考えることができる。

はじめに、相手の跳び込みを弾いたあとの相手は1発のやられ判定を伴って落下してくる、ということを覚えておこう。仮にここで追い打ちをかけなかった場合、相手は空中で1回転したのち地面に着地する。ただし、このときの相手はすでに跳び込みを弾かれてるので、完全に着地するまでは技を出すことも空中ガードすることもできない状態だ。空中の相手を弾いてしまえば、普段はとても対空には使えない攻撃でも立派な追い打ちとしての大ダメージを期待できる。対空に弾きを使う最大のメリットはここに集約されるということができるだろう。




対空弾きのあとは、空中の相手に威力の高い技を当てていこう。

また、目的によっては「ガードキャンセル弾き」も性能面だけ見れば高い。なんといっても、相手の攻撃をガードしてから的確に返せるというのは、やはり非常に魅力的だ。

この技を対空として使った場合は、普通に対空弾きで跳び込みを弾いたあとと同じ状況だ。

しかし、この全員が持つシステム技は剣質ゲージをまるまる1本使用するという最大の難点を抱えている。ダメージを考えても、ガードキャンセル弾きからの追い打ちで超奥義や潜在奥義を越えるものは皆無に等しく、使いどころが難しい。状況が2ラウンドめで、自分がすでに1本先取しているときには、ガードキャンセル弾きからの追い打ちで完全に倒せる場合なら選択肢に入れてもいいと思う。

こうしてみると便利に思える対空弾きにも、大きなデメリットが存在する。相手がなにも技を出さないで跳び込んできたとき…、つまり「空ジャンプ」された場合は着地する相手の目前で致命的な隙をさらすことになるのだ。

空ジャンプは空中ガードも兼ねるといった利便さもあり、このメリットは普段のジャンプ攻撃のタイミングをズラしたり、あえて技を出さずに着




究極的には「バックジャンプ空中弾き」といった行動も対空ということができる。

地して上段ガードしている相手を下段攻撃から急襲するといった副産物的な戦法をも可能にする。加えて「第二幕」からは空中で弾きを入力できるようになったことを考えても、さまざまな面で空ジャンプから得られる恩恵は計り知れないものがある。

それでも、信頼できる対空技を持たないキャラにとって、あるいはジャンプ攻撃を完璧に読めたときに用いる対空弾きの「究極対空」と呼べるべき性能の高さは非常に大きな魅力ということができる。

打撃対空の必要性

弾きほどの完璧な対空性能はないものの、2D格闘ゲームでは大きなウェイトを占めてくるのが「打撃対空技」だ。

対空技にありがちなのが、必殺技によく見られる「無敵時間」の存在。相手の出した技の判定の強さを一切無視して一方的に打ち返す無敵時間は対空技を語るうえで切り離すことはできない。しかし、このゲームでは2D格闘ゲームによく見られる、こういった無敵時間を伴った必殺技は存在しない。ただ、対空に特化した性能を持つ必殺技の中に、あかりの「天文・星の巡り」などに見られる「上半身無敵」を持つキャラも一部に存在するが、これは極めて例外的な扱いだろう。

それでは、無敵時間もない対空技が持つメリットとはなんだろうか。このゲームでは上方向への大きな攻撃判定を持っている技であったり、楓の「晨明・空牙」などに見られる「攻撃判定の発生が早い技」がこれに当たる。特に空中ガードできない技を対空に使えるキャラは、その利用価値も大きく跳ね上がるだろう。

通常技でも対空技としての使用に耐えうる技はあるが、それなりのデメリットもある。通常技で対空に使えそうな技は、立ちBやしゃがみBといった強斬りが多い。B関連は全般的に「先読み重視」になりがちだが、なかには響の立ちBのように極めて具合のいい技も存在する。



このゲームにはほかの2Dゲームを遥かに上回る種類の対空技が存在する。それぞれがリスクとリターンを持ち合わせているので、よく考えてみよう。

対空弾きの着地に重ね攻め

冒頭でも少し触れたように、跳び込みを弾いたあと何もせずに放っておくと、相手は1回転した後に着地する。この着地時相手は打撃に対しては無敵だが、着地した瞬間から少しのあいだは投げられ判定が残っている。これを利用すれば、「対空弾き→(前進)投げ」という攻めが回避できずに事実上の確定となる。投げは通常でもコマンド版でも可能だが、タイミングは非常にシビア。

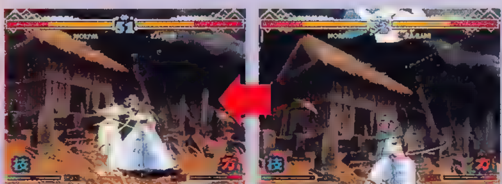
また、ジャンプ攻撃を高い打点で弾いたあと、歩いて空中の相手の下をくぐり、着地地点に背後から打撃技を重ねておけばガード不能になる。これはゲームのシステム上、着地時の振り向きモーションから瞬時にガードに移行できずに隙が生じるのが原因だ。

この現象を使えば「対空弾き↓(歩いて下を潜る)↓裏から連殺斬」といった攻めを確定させることができる。しかし、前述の着地投げと同じく、かなり厳しいタイミングで打撃を重ねる必要があり、実戦で決めるのは相当の慣れを要するであろう。



跳び込みを弾いたら、すぐに前進して…、

相手の着地にドンピシャで投げを重ねれば回避できない。



高い打点で対空弾きに成功したら、空中の相手の下をくぐって…、

打撃を置いておけば、その技はガード不能に早変わり。

対空に向いた技の例・一覧

キャラ名	対空に使う技	ひとこと
楓	空牙(Ⓑ)、伏龍(Ⓒ)	伏龍は完全な「置き」
守矢	新月(Ⓐ)、⬇B(Ⓢ)、ジャンプ(Ⓐ)、朧・上段(Ⓑ)	朧は遠距離に強い
雪	弱・霜華(Ⓑ)、氷鏡(Ⓐ)、B+C(C)	氷鏡は相手が攻撃してこないと×。B+Cはリスク低し
翁	ジャンプA(Ⓢ)、亀舞・天(Ⓐ)	
あかり	星の巡り(Ⓢ)	上半身が無敵
十三	ジャンプBorC(Ⓐ)、驚愕火山弾(Ⓑ)	ジャンプ攻撃は判定強
鷲塚	虚空殺(Ⓑ)、ジャンプA(Ⓐ)	ジャンプAは垂直or後方
骸	立ちB(Ⓐ)、ジャンプA(Ⓑ)	開幕は垂直orバックジャンプCもいい。
天野	桂馬の高上がり	威力大
李	炎旋翔→鳳落踵→⬆C(Ⓢ)	安定
斬鉄	流影刃(Ⓑ)、ジャンプA(Ⓢ)	ジャンプAはA+C効果でダメージUP
示源	昇りジャンプA(Ⓐ)、翡翠砕・B(Ⓢ)	翡翠砕は力のみ
嘉神	弱・焦咆吼(Ⓐ)、ジャンプA(Ⓐ~Ⓑ)	置きならⓈ
小次郎	ジャンプA(Ⓐ)、虚空殺(Ⓑ)、散華(Ⓒ)	ジャンプAは相手による
響	立ちB(Ⓢ)、紙一重でかわす也→間を詰めること肝要也	立ちBは相打ちになることもあり
刹那	弱・無明(弐)(Ⓑ)、ジャンプA(Ⓑ)	ジャンプ防止の意味では立ちAもいい

カッコ内のアルファベットはそれぞれ性能のランクを表します。
Ⓢ=相手の跳びこみを確認してから出しても頼れる技
Ⓐ=相手の跳びこみが頂点にくる前に反応できれば使える技
Ⓑ=対空として使うなら、先読みで出す必要がある技
Ⓒ=バクチぎみだが、完全に先読みで置くことによって、対空効果を得られる技

対空弾きからの追い打ち例

キャラ名	弾き後に入れる技	ひとこと
楓	強・空牙→高空牙(力)、活心・伏龍(共通)	入力タイミングに注意
守矢	新月→追い打ち(立ちC)、⬇B	
雪	➡B、真・雪風巻、⬇B→(弱・氷刃)	真・雪風巻は決め打ちで弱・氷刃は重ね用に
翁	玄武の咆哮、亀舞・天→追い打ち	超奥義は減らない上[illegible]
あかり	⬅B→六合	六合以外バリエーション(多)
十三	たたきツケ	
鷲塚	➡B、虚空殺、真・狼牙	虚空殺は弾いてから溜めを始めて、引きつけて出す
骸	弾き後D連打→追い打ち(⬆B)→狂行・臓物探り	簡単確実でダメージ大
天野	桂馬の高上がり	
李	ジャンプA・C→龍翔旋(2段めまで)	追い打ちも可
斬鉄	流影刃→(A+C)×5~8→空中天魔落とし	流影刃は引きつけてから
示源	絶咆哮、弾き後D連打→ダッシュ→ダウン投げ	ダウン投げは難度高し
嘉神	ジャンプ後降炎襲→焦咆吼→紅蓮朱雀(力)	ダメージ大
小次郎	虚空殺、無明剣・贇、散華→無明剣・贇	
響	立ちB、➡B(力)、発勝する神気也	
刹那	無銘(四)、無銘(一)→(昇華)無銘(絶)	無銘(絶)は少し溜めてから
全キャラ共通	乱舞奥義(or乱舞奥義打ち上げ→追い打ち)	そのほか、高い打点で弾いたときにB+C(力)など

P.S.GAMEST Q&A G
…つこと。速さをつけるには練習あるのみ。照準を合わせるコツとしては、筐体からの立ち位置の距離を決めておくとか、面が進むにつれて最初より腕が伸びたり縮んだりしていないか時々チェックしてみるといいでしょう。(きらり屋)

反撃時の主役！ A攻撃の性能

弱音をはき気味の担当：珈琲ふりーく

お互いが強力な反撃能力を持っていると動きが止まりやすい。期せずして独特な緊張感が生まれる。それを利用できた者が闘いに勝利するのだ。

前々号、前号と紹介したガード硬直時間の短縮を使うまでもなく、このゲームは技をガードした後の反撃が対戦において重要なポイントとなる。反撃時の主役になるのが発生の早い攻撃だ。それはA攻撃やしゃがみCであることが多い。これは剣質「技」「極」の地位を上げることにもなった。ここではこのあたりをチェックしてみよう。


一部の例外を除き、ほとんどの技はガードした後反撃できる可能性がある。

力の弱点

剣質「力」は、単発のダメージの大きさと、ゲージの溜まりやすさにおいて他の剣質の追随を許さない。

しかし「力」にも大きな弱点がある。それは連殺斬がない点だ。「技」の視点で見れば連殺斬はガードされるとひどい目に遭うから、連殺斬がないのはそれほど弱点にはならない、という気になる。しかし連殺斬は強い。それはガード後の反撃が非常に重要だからだ。

「力」を使う人は地上の一発目をBにしている人が多い。それは基本的にキャンセル必殺技の連続技を狙っているからだ。でもB攻撃は発生が遅い傾向にあるので、ガード後の反撃には向いていない。

その点「技」や「極」は発生が早い傾向にあるA攻撃から連殺斬が使えるので、ガード後の反撃を手軽に狙っていくことができる。

むろんA攻撃や、それ以外にも発生が早い傾向にあるしゃがみCなどから連殺斬を使わずに強力な連続技を狙っていけるキャラは、連殺斬がなくても困らない。したがってそういうキャラは「力」の優位性が高まることになる。

A攻撃の性能

A攻撃の性能を発生スピードだけでとらえるのは少々荒っぽいとらえ方である。

リーチの長さやダメージ、攻撃判定の高さ、ガード属性、ガードさせた後の硬直時間などポイントはいくつもある。

この中で反撃時にクローズアップされてくるのはリーチの長さだ。連殺斬や連続技を狙うなら、その次につながる技のリーチも加味して考える必要がある。

しかしこのあたりは経験から得られるもののほうが多いと思われるのでここで扱うことは避けた。発生スピードもある程度は経験的に分かることではあるが、意外に勘違いが多い。さらに相手キャラの発生を知ることも重要である。

この表の使い方

この表には立ちA、←+A、しゃがみAの三種のA攻撃としゃがみCの発生スピードを載せておいた。これは編集部調べによるものであり、ボタンを押してから相手にヒットするまでの時間を60分の1秒単位で表してある。もちろん誤差が存在するであろうと思われるので、参考程度にとどめてほしい。

さて、この表で自キャラの発生の早い技を確認したら、発生の早い技からB攻撃や必殺技につないでいくことを考えていこう。A攻撃のダメージの少なさを補っておくわけだ。A攻撃を複数回当てていってもよいだろう。ダメージの大きい技は反撃を受けやすい傾向にあるので、その技を出す前にヒットしているかどうかを確認できればなおよい。

一番発生スピードが速い技でなくても、その後の連続技のダメージや入れやすさが段違いに変わってくるようであれば、そちらを選ぶのもありだろう。ただし状況によっては最速の技しか入らない場合もあるので、臨機応変さが必要であることはいうまでもない。ガードされる可能性があるということは、弾かれたり反撃されたりする可能性がある、ということだ。


発生の早い攻撃からダメージが大きい技につなごう。

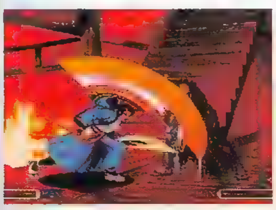
逆に反撃を狙われたときは

反撃狙いは強力な戦法だ。そこに限界を感じるかどうかがこのゲームを楽しめるかどうかの最大の分かれ道になる。

相手がこちらの技をガードした後反撃を狙っている場合は、厳密な間合い管理が必要になってくる。連携をガードさせ終わったときに相手の反撃技が届かないようにしていきたい。

間合いを離すためには連携の初段を離れた間合いでガードさせるか、何発も技をガードさせて間合いが離れるようにしよう。何発も技をガードさせていると弾かれる恐れもあるが、弾きには隙があるので、相手に弾きを使わせた時点で読み合いの勝負に持ち込むことができる。頭で考えるとつらい対応策ではあるが、実戦レベルではそれなりの効果を上げてくれるはずだ。


間合いを離してしまえば発生の早い技をスカらせることもできる。



表の技以外にも注目すべき技はある。あかりの←+B（60分の4秒）や、響のしゃがみB（60分の6秒）など
など。

発生スピード表

	立ちA	←A	しゃがみA	しゃがみC
小次郎	6	4	4	4
刹那	6	6	4	4
響	5	5	4	6
骸	9	4	7	6
楓(後)	5	5	5	6
守矢	6	4	6	6
雪	4	4	5	5
翁	4	4	3	6
あかり	7	7	4	8
十三	8	8	10	3
鷲塚	8	4	4	6
天野	8	4	4	9
斬鉄	4	4	4	3
示源	6	6	6	6
李	5	4	4	4
嘉神	8	5	8	3
楓(前)	5	5	5	6

※単位は60分の1秒〈編集部調べ〉





これで楽勝!! CPU攻略「黄龍戦」



普通に戦うとべらぼうな強さを発揮する黄龍だが、実は簡単に倒せるパターンがある

担当 SHO

SNKゲームのCPU戦は非常に難しいことで有名だが、その半面相手の攻撃パターンさえわかってしまえば意外と簡単に倒せるものだ。

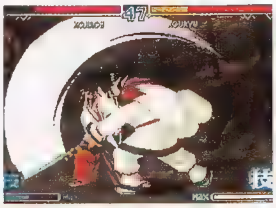
実は、自分もつい最近までは確実にラスボスを倒すことができず、腐っていたのだが、これから紹介するパターンさえ覚えてしまえば、おもしろいようにパターンにはまってくれる。これで君もラスボスに負けることはなくなるぞ！

ジャンプパターン

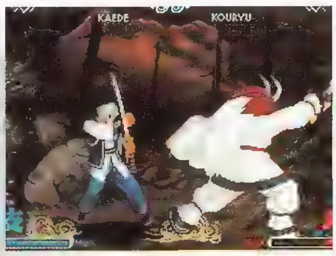
まず初めに紹介するのがジャンプパターン。この方法は簡単なので、初心者にはオススメだ。やり方は黄龍に向かって大ジャンプ攻撃を連続で出す。このときのジャンプ攻撃はジャンプの昇り中に出すこと。すると、黄龍はジャンプ攻撃をガードしてくる。それでも黄龍を跳び越えるように連続でジャンプ攻撃を出し続けると黄龍が大振りの中段攻撃を出してくる。うまくいけば自分が着地する反対方向に攻撃を出すので、着地後しっかり攻撃を入れる。また、ジャンプ攻撃をガードした黄龍がバックステップするときには、さらにジャンプ攻撃を出し続ける。そしてジャンプ攻撃をガードした黄龍がバックステップをしなかったときには、必ず中段攻撃がくるので、ジャンプせずに着地後ガードしてからきっちり反撃すればOK。これで簡単に黄龍を倒すことが可能。また、ジャンプして黄龍を跳び越えてしまったときには、垂直ジャンプ攻撃を混ぜていけばパターンにはめやすいぞ。



ジャンプ攻撃を昇りで出して、黄龍にガードさせる。ジャンプ攻撃はBが基本。



黄龍がバックステップしなかったときには着地後に中段攻撃をガードして反撃。



黄龍を跳び越えたとき、黄龍は反対側に攻撃を出すこともある。

弾きパターン

このパターンは多少の練習が必要だが、慣れてしまえばジャンプパターンよりも確実なパターンとなる。

やり方は、ラウンド開始時ぐらいの間合いでしゃがんで待つ。すると、黄龍が必ず中段攻撃を出してくるので、すかさず立って弾くのだ。中段攻撃を出さず、弓矢で攻撃してくるときもあるが、そのときは、しゃがんでガードしながら中段攻撃を待つ。基本的にガードしながら弾くので、Dボタンを押すタイミングが遅かった場合にはガードするので、問題はない。弾けずガードしたときには、ガード後すかさずしゃがんで、もう一度中段攻撃を誘う。うまく弾いたら攻撃を加えて、同じことを繰り返すだけでOK。

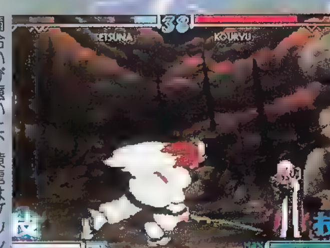
ここで注意したいのが、攻撃を与えた後の間合いについてだ。黄龍との間合いが近すぎたり遠すぎたりすると黄龍がダッシュして投げや打撃を出してくるので、常に一定の間合いを保ちながら技を誘うことが大事だ。



ラウンド開始時ぐらいの間合いでしゃがんで待ち、中段攻撃を誘う。



中段攻撃を出してきたときに、すかさず立ち弾きを入れるのだ！

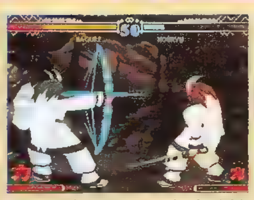


間合いが遠いと、黄龍はダッシュして近寄ってくるので注意。

こんなパターンもある

今紹介した以外にもキャラによって特別なパターンが存在する。例えば「あかり」は、代わり人形で黄龍に化けて、↓↘→+Aを連射するだけで黄龍を倒せる。これが「はぐれ人形」であればさらに簡単。「十三」「示源」などは、ジャンプ攻撃をガードさせた後コマンド投げだけで倒すこともできるのだ。

また、全キャラに共通するのが、少し離れた位置からB始動の乱舞奥義。これは、かなり高い確率でヒットする。さらに、画面端で倒されたときには黄龍に向かって前転し、そのあとほぼ投げることが可能だ。こういった基本的な要素をもあるのでしっかり覚えておこう。



「はぐれ人形」であれば弓矢連射で簡単に倒すことができるのだ。



対戦攻略

見切られる前に倒せ！ 李烈火

ガードされると反撃されやすい今作では、連殺斬を使うことそのものがリスクだ。さて、どうする？

担当：P・鈴木

	技名	コマンド
	龍槌旋(りゅうついせん)	↓↙←+C×3
	龍翔旋(りゅうしょうせん)	(ジャンプ中)↓↙←+C×2
	炎扇翔(えんせんしょう)	↓タメ↑+B
	炎龍擺尾(えんりゅうはいび)	→↘↓↙←+AorB
	無影脚(むえいきゃく)	(ジャンプ中)↓↘→+C
	霞(かすみ)	A+B
	火影(ほかげ)	霞中にA
	焔群(ほむら)	霞中にB
	旋風(せんぷう)	霞中にC
	発勁(はっけい)	霞中にD
	龍砕落(りゅうさいらく)	コンビネーション中に→+C
	息吹(いぶき)	挑発中スタートボタン押しっぱなし
超	奥義・炎龍纏身(えんりゅうてんしん)	↓↙←↙→+AB
潜	秘奥義・蒼天無影脚(そうてんむえいきゃく)	↓↙←↙→+B
乱	絶命奥義・天地黎明脚(てんちれいめいきゃく)	↓↓+AorB

剣質別攻略 剣質「力」

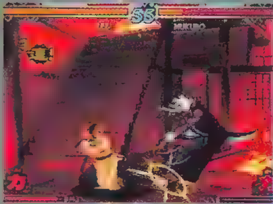
連殺斬が使えない「力」は相手のガードを崩すことよりも、相手のミスを待って反撃していく戦法が良さそう。

屈みC、←A、A+Bを主軸に様子を見ていこう。屈みCは下段で連打が可能。←Aからは目押しで立ちB等につなげられる。どちらもガードされたときのスキは小さめなので、多用してもOKだ。

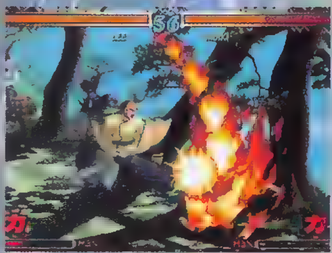
A+Bはその避け能力よりも、その後の派生技を活用していく。避け→Bで出せる中段のソバット、避け→Cで出せる足払い(さらに派生可能)の2技を主に選んでいこう。

これらの基本技から、キャンセル必殺技を当てていくわけだが、剣質ゲージを溜めたいときは、↓↙←C×3→立ちC、超奥義が出せるときには→↘↓↙←A→昇華の連続技を決めていこう。どちらもダメージは大きめだ。

「力」はこれぐらいしかやることがない。たまに屈みBで待ちつつ↓ため↑Bで対空を狙ってみたり、屈みCを連打すると思わせつつダッシュ投げを狙ったりしていくと動きに幅が広がるだろう。



とりあえず安心して出せる屈みC。連続技も狙っていける。



この技、なかなか強いので試しに使ってみよう。

剣質別攻略 剣質「技」「極」

まず覚えたいのが連殺斬。他のキャラよりも派生が長いので、フォロー次第ではローリスクハイリターンで動くことができる。ルートは覚えておこう。

狙っていく技は次の3つ。

①連殺斬がらみの連続技
②B+C、→Cによる中段
③乱舞奥義

順に見ていこう。

●連殺斬がらみの連続技

基本連殺斬から覚えよう。「(←A)・立ちA・屈みA・屈みB・屈みC・屈みC・or必殺技」

このルートは下段技が中心になっていて、ディレイをかけやすくもある。うまくごまかせれば反撃を受けにくくすることができる。弾きを誘うこともできるだろう。

連殺斬がヒットしていたときは、「力」と同様↓↙←C×3あるいは直接超奥義(極は昇華でも可)を決めていく。

ガードされていたときは、途中で連殺斬をやめるか、相手が技を出してくるのに合わせて↓ため↑Bを決めていこう。

この他にも、次の技を使ってガード崩しを狙うことが考えられる。

●B+C、→Cによる中段

基本連殺斬が下段中心なので、相手は下段ガードしているはず。そこで連殺斬中に中段技を混ぜ、ガードを続けさせないようにする。

B+Cはリーチが短いので、ガードされると危険だが、当たればそれなりの見返りはある。屈みCを出す前に使っていかないと空振りしやすい。相手をよろめかせた後は、すぐに連殺斬を狙いにいくか、ダッシュ投げやダッシュB+Cを使っていくか、小ジャンプから攻め直していくといい。よろけを回復しない相手には連殺斬を決めていこう。

B+Cがヒットして相手が浮いたときは、ジャンプ連殺斬→↓↙←C×2→立ちCで追いうちしていこう。単純に↓ため↑B→↓Bを狙ってもいい。

連殺斬のB以降で→Cを出すことで出せる龍砕落は、技の出が遅いので、バレると割り込まれたり弾かれたりしてしまうが、ガードされても反撃は受けにくく、ヒットすればそこからさらに連続技(簡単なのは→↘↓↙←B→追加入力or→↘↓↙←A→昇華)を決めていける。相手の反応スピードに応じて使ってみるといいだろう。

●乱舞奥義

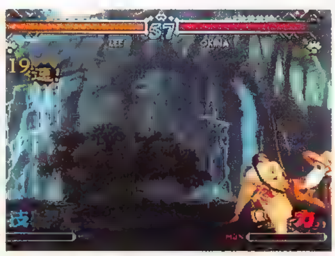
最もダメージが大きいのは、"↓↓A or B・ABCABCCBA↓↘→C"の下段ルート。連殺斬キャンセルで出していくのも良いが、「画面が暗転した後に割り込まれるほど技の出は遅い」点に気を付けよう。少し離れた間合いで狙ったほうがいいかもしれない。

もし、ガードされていた場合には他のルートに移るか、最後のA orBで止めるといい。



慣れている相手には連殺斬を使うことそのものがハイリスクかも。





減る体力はそれなり。中・下段の属性はムック参照。

小ネタでGO! 剣質を問わないネタ集

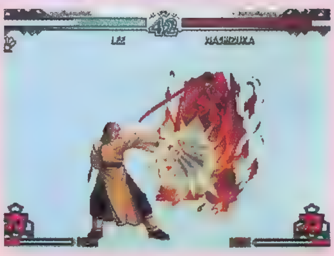
●超奥義はタイミング次第で空中にいる相手に決めることが可能。2ヒット目で相手を拾い直す形になる。

●空中で↓↘→Cは相手の足元を狙っていくと反撃を受けにくい。

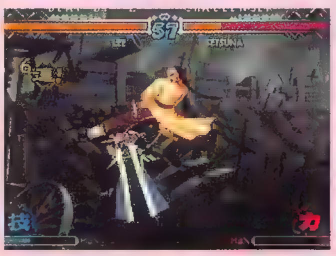
●→Cで相手をはね飛ばした後、空中連殺斬→↓↙←C×2の追撃が狙える。力は空中連殺斬の代わりにジャンプBを使ってみよう。

●投げた後はダッシュ立ちCで追い打ち可能。

●剣質「技」「極」は、立ちBを空キャンセルして→Cを出せる模様。未確定だが、これができれば攻めに幅が広がるだろう。



対空技としては使えなさそう。2ヒットしないと反撃される。



ジャンプA→B→Cを繰り返し当てることも一応可能。

対戦攻略

疾風の如く！ 御名方守矢

守矢は跳び込み攻撃だけと思われがちだが、地上戦もかなり強力だぞ。

担当：アストロ



	技名	コマンド
	逸刀・朧・上段(おぼろ)	↓↙←+A
	逸刀・朧・中段(おぼろ)	↓↙←+B
	逸刀・朧・下段(おぼろ)	↓↙←+C
	逸刀・新月(しんげつ)	→↓↘+A
	逸刀・新月、裏(しんげつうら)	→↓↘+B
	逸刀・双月(そうげつ)	新月ヒット時に→↓↘+B
	逸刀・月影(つきかげ)弱	↓↘→+A(3回入力)
	逸刀・月影(つきかげ)強	↓↘→+B(4回入力)
	逸刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+A
	逸刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+B
	逸刀・歩月(ほげつ)	←↙↓+C
超	活殺・十六夜月華(いざよいげっか)	→←↙↓↘→+AB
潜	活殺・乱れ雪月花(みだれせつげっか)	→←↙↓↘→+B
乱	活殺・白夜(びゃくや)	↓↓+AorB

かなり強い中段攻撃

剣質「技」と「極」だけが持つ中段攻撃（B+C）は、あまり実用度が高くない。なぜかというとこのほかにレバー↙+Aの特殊技、逸刀・水無月（以下水無月）がしゃがみガード不可の中段攻撃になっていて、B+Cより技の発生が早く、他の必殺技にキャンセルすることができるので主に水無月を使ったほうが当たる確率が非常に高いからだ。

また、剣質「力」でも水無月を使うことができるので、手数の少ない「力」にとってかなりありがたい技だ。



B+Cの中段攻撃は発生が遅いのでガードされやすい。

逸刀・水無月を使おう

剣質「技」と「極」で使いどころといえばやはり連殺斬だ。

基本ルートの←A→A→Aから水無月を出してもいいのだが、おすすめの連殺斬ルートは←A→A→↓Aから出すと強力だ。

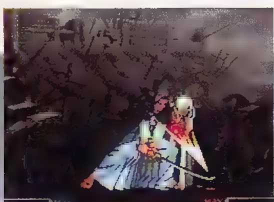
最後の↓Aは下段攻撃になっていてそこから水無月を出せば、下段から中段という連携を出すことができる。

また途中の下段がヒットしても、そのまま水無月まで連続でヒットし、その水無月をキャンセルして逸刀・朧下段を出せば下段→中段→下段という超強力な連携でガードを揺さ振ることができるぞ。だが、ガードされるようになったら基本ルートの連殺残から水無月をだして、下段と中段の2択を相手に迫ることができる。

最初の←Aがヒットしてれば最後の逸刀・朧まですべて連続でヒットし地上の連続技として成り立つ。しかし、唯一の欠点はヒットかガードを確認することができない点であるため、すべて決めうちで出さなくてはならない。前もって水無月をガードされないと思ったら、最後の逸刀・朧を逸刀・双月にかえてもいい。

そうすると逸刀・朧よりダメージの高い連続技になるのだが、逸刀・双月は立ちとしゃがみどちらでもガードされてしまい痛い反撃技をくらってしまうので多用は禁物だ。

剣質「力」の場合は連殺残が無いので、跳び込み攻撃から水無月をだすやり方が一番高確率で決めることができる。もちろんキャンセルをかけることもできる。



しゃがみガード不可の中段攻撃が出る。



←A→A→↓Aの下段攻撃から↓Aと入力すると、

対戦攻略

連続技を極める也 高嶺響

剣質、状況で様々なバリエーションのある連続技を使いこなそう。

担当：ギィ



	技名	コマンド
	遠間にて斬る也(とおまにてきるなり)	↓↘→+AorB
	近寄りて斬る也(ちかよりてきるなり)	→↓↘+B
	水月を突く也(すいげつをつくなり)	→↓↘+C
	居を合わす也(いをあわすなり)	←↙↓↘→+C
	抜かば斬る也(ぬかばきるなり)	(居を合わす也)C
	抜かずば斬る也(ぬかずばきるなり)	(居を合わす也)BC
	紙一重にてかわす也(かみひとえにてかわすなり)	AB
	間を詰めること肝要也(まをつめることかんようなり)	(紙一重にてかわす也)→+C
	間をおくこと肝要也(まをおくことかんようなり)	(紙一重にてかわす也)←+C
	備えを怠らぬ心也	スタートボタン押しっぱなし
超	発勝する神気也(はっしょうするしんきなり)	↓↙←↙→+AB
潜	死を恐れぬ心也(しをおそれぬこころなり)	→←↙↓↘→+B
乱	屍を越え行く也(しかばねをこえゆくなり)	↓↓+AorB

空中戦の苦手な響が跳び込むチャンスは少ないが、ジャンプBのめくり性能が強力で、そこからの連続技が大ダメージを与えられるチャンスである。ジャンプBのめくりヒットが確信できるときは、表にある最大威力の連続技を叩き込んでやろう。

ヒット確認を兼ねる也

跳び込むことに成功したからにはより高いダメージを狙っていきたくなるが、跳び込みをガードされることもあるだろうし、跳び込んだ後、密着ではないかも知れない。そんなときにひたすら威力重視の連続技を狙っても自滅するだけだ。そこで、ヒット確認を兼ねた連続技の出番。

●←A→←A→↓B→B+C→「遠間にて斬る也」上段

が、剣質「技」「極」用のヒット確認ができる連続技で、「極」の最大威力連続技でもある。間合いによって←Aの回数を調整しよう。

←Aはガードされても有利（ガード硬直軽減されると不利）で、ヒットすれば目押しで←Aや↓B（しゃがみB）が連続技になるので、ヒットを確認したら連続技につなげ、ガードされていたら、1〜2発目で止めて、

・ダッシュ投げ（弾き、ガード対策）

・弾き（割り込み対策）

・立ちB（ジャンプ封じ）

などにつなげていくのが効果的。ときには危険を承知で出し切ってしまうのもいい。

また、1段目を下段のしゃがみCにしても連続技になるが、スキが大きいので程々に。

もちろん、超奥義が使用可能なら、

●←A→←A→A→↓B→「発勝する神気也」

を使おう。A→↓Bは連殺斬なので入力に注意。

剣質「力」では↓Bにキャンセルがかからず、ヒットしても反撃を受けてしまうので、

●←A→←A→A→「遠間にて斬る也」上段

を使っていこう。威力的にはかなり見劣りがしてしまうが、剣質ゲージが溜まりやすいので確実に決めていこう。

ただし剣質「力」は潜在奥義「死を恐れぬ心也」が使えるようになってからが本領発揮。めくりBがヒットしようがガードされようが、直接狙っていこう。

めくりBがガードされていた場合、←Aや↓Cでも弾きの的になりやすい。ガードされた場合は、着地で直接ダッシュ投げや「水月を突く也」を狙っていくことも忘れずに。



発生が早く、リーチも長いしゃがみBは「技」「極」なら単体で使っても強力。

■剣質別最大威力連続技■

	通常時	威力
力	←A→←A→A→遠間にて斬る也上段	3割弱
技	(←A→←A→↓B)→近寄りて斬る也→遠間にて斬る也上段	4割弱
極	←A→←A→(↓B→B+C)→遠間にて斬る也上段	3割

	超奥義使用可	威力
力	←A→←A→(A→↓B)→発勝する神気也	5割
技	B→近寄りて斬る也→発勝する神気也	4割強
極	(←A→←A→↓B)→近寄りて斬る也→発勝する神気也	6割

※(　)内は連殺斬

P.S.MESSAGE G →P.N.ONKEL.君　◆真ボス「∞（インフィニィティー）」の出し方と、隠し機体「WR-03」の出し方については、今号の記事（P174）で詳しく紹介していますので、参考にしてください。スコアは、理論上10億まではさすがにいかない模様。ただし、理論上では…ね。（こーじ山下）

プレゼント

あけましておめでとう！

●見よ！この空前絶後のクオリティを！
ゲームメーカーさん20社にご協力をいただき実現した夢のプレゼントだ！ゲーメストは今年もやる気まんまんだぞ!!



④ **ダンスダンスレボリューション**
メモパッド／10名様
フットパネルのデザインがおしゃれなメモパッドだ。
コナミ提供



③ **バーチャストライカー2 Ver.'99**
BEAMS特製オリジナルフィールドコート／5名様
現在鋭意制作中!!胸のマークがかっこいいね！
セガ提供

※写真のデザインは実際の賞品と異なる場合があります。



餓狼伝説 WILD AMBITION
② **ポスター／5名様**
テリーファンならゲット必至のレアポスター！
SNK提供
※写真のデザインは実際の賞品と異なる場合があります。



ジョジョの奇妙な冒険 ①
サイン入りポスター／10名様
な、なんとカプコン船水氏のサイン入りだ！グレートっスよ、こいつはぁ！
カプコン提供



⑨ **ゲーメスト杯 スタッフジャンパー／5名様**
スタッフのみが着用を許された幻の一品！
タイトー提供



⑦ **ガンバード2**
サウンドトラックCD／5名様
我らゲーメストスタッフも納得のパーフェクトゥCD！
彩京提供



クールな鉄拳トレーナー／5名様 ⑧
ナムコのプライズ用新作トレーナー！
ナムコ提供



⑥ **新作シューティング**
非売品ポスター／5名様
AOU出展予定の新タイトル。続報に期待だ！
エイティング提供



アリカ 販促グッズセット／3名様
すべて非売品！アリカを満喫したいキミに。
⑤ **アリカ提供**



テトリス・ザ・グランドマスター
㉒ **基板／1名様**
自宅でじっくりグランドマスターを目指すのだ!!

ゲーメスト大賞「編集部特別賞」受賞!!

CHECK!!

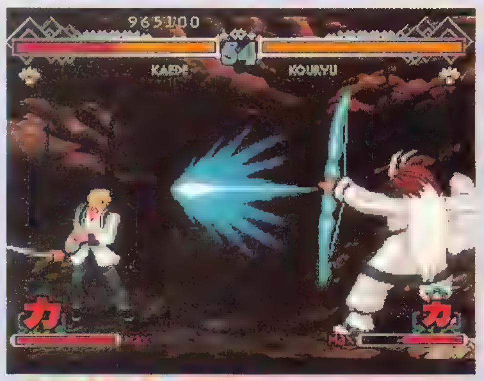


ゲーメストグラフィックス／好評発売中!!
エスプレイド、ソウルキャリバーなど多数のタイトルの設定資料や豪華デザイナーインタビューを収録！プレゼントも超豪華!!さらに猛者通番外編も…!!



エスプレイド ㉑
基板／1名様
キャラクター人気も高い本格シューティング！

ゲーメスト大賞「ベストシューティング賞」受賞!!



幕末浪漫第二幕　月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～ 基板／1名様 ⑳
この冬の目玉！友達と好きなだけ対戦しよう！

ゲーメスト＆競サビ提供

応募のきまり

一九九九番　大吉

一　応募には必ずこの号のアンケートハガキを使うべし

二　文字は丁寧に書くが吉

三　余白には、はみ出しコーナーへの質問・メッセージを書くよろし

2度と手に入らないブツがいっぱい!!

新年特大



セタ提供

スーパーリアル麻雀 ⑩
セル画／1名様
この世に2つとない、超貴重なセル画なのだ！



コットンブーメラン ⑪
ポスター／10名様
アイランド担当福田柵太郎も欲しがるこの威力！
サクセス提供



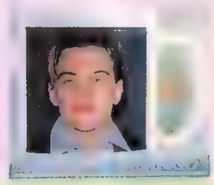
ショックトルーパーズ セカンドスカッド ⑫
サウンドCD／3名様
渕健も欲しがる魅惑的CD。好評発売中！
ザウルス提供



アイドル雀士 スーチーパイ ⑬
シングルCDセット／3名様
非売品CD。SS用、PS用をセットで！
ジャレコ提供



雀じゃん恋しましょ ⑭
テレホンカードセット／1名様
きれいな設定画風テレカ。8枚セットだよ！
ビスコ提供



レオナルド ディカプリオ ⑮
マグカップ／5名様
プリント倶楽部2のレオ様フレーム登場を記念して！
アトラス提供



エアガイツ ⑯
サウンドCD／10名様
PSソフトが大人気！ムックも発売中だよ！
スクウェア提供



⑰ **ライデンファイターズJET**
ポスター／5名様
オペレーター人気が高い超硬派シューティング！
セイブ提供



レイディアントシルバーガン ⑱
ポスター／10名様
次回作が待ち遠しい！今後のトレジャーに注目だ！
トレジャー提供



デッドオアアライブ++ ⑲
あやね等身大ポップ／1名様
NAOMI基板の「デッドオアアライブ2」に、乞う御期待！
テクモ提供

1999カレンダー



SNKトレーディングカードRound2／5名様 ㉓



彩京トレーディングカード／5名様 ㉔



タイトーユニバーストレーディングカード／5名様 ㉕

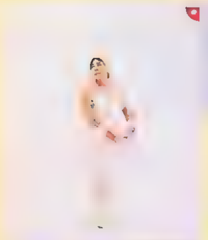
トレーディングカード1BOX！
それぞれ12パック入り1BOXをプレゼント!!今年も太っ腹な読サビをよろしく！



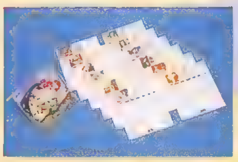
㉖ **ドラマティックSNK／10名様**
ファン必見の描き下ろしイラスト満載！売り切れ店続出の大人気カレンダーだ!!



サミーカレンダー／5名様 ㉗
「パチンコセクシーリアクション2」発売間近！



湯川常務カレンダー（セガ）／1名様 ㉘
…こんな湯川常務のためにもDC買いましょう！



㉙ **スーパーリアル麻雀（セタ）／3名様**
このカレンダーで、毎日彼女たちに会える！



お仕事カレンダー 興味津々（タイトー）／5名様 ㉚
編集部でも好評!!毎日豆知識が身につくのだ。

カレンダー提供／SNK、サミー、セガ、セタ、タイトー（50音順）



この春の超新作ゲーム
大特集!!
河北千春の
スクープしちゃうぞ
敏腕記者の千春だよん
GALS PANIC S2
ギャルズパニックエスツー
TM
スクープ1
エクストラコインを集めよう!!
E
11枚のコインを集めると、なんと女の子が変化!?
スクープ2
思わず熱くなるミニゲーム!!
クリアーすれば、1upだ!!
スクープ3
なんと!13人目の隠しキャラが!?
その姿に驚愕!?
私も、わかんな〜い
私が調べたのはここまでなの!あとはあなたが確認してっ!
90%以上でクリアーすると…
ドン
ドンっと!
私のこんなシーンもあるのぉ〜っ!
そして100%で超カワイイ〜ッアニメーションが!!
さらに!
強力!スーパーカネコダイヤル!!
ゲーム中このマークを取ってクリアーすると、女の子のTEL番号と暗証番号が見られるぞ!すぐ電話して声を聴こう!!
1999年今春発売予定乞うご期待!!
(価格未定)
SUPER KANEKO SYSTEM TM
株式会社カネコ KANEKO
©1999 KANEKO CO.,LTD.
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-34-4 telephone:0422(71)7817 fax:0422(71)5120

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.252

2/28

FEBRUARY 28

表紙「幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～」イラスト/藤原ひさし

特別企画

- 新年特大プレゼント 38
- この野望 ～アーケードゲーム業界関係者99年の抱負～ 114
- ゲーメスト大賞 ディスカッション 118

SCOOP

- SCOOP》》》バトルギア 2

一押し

- 随所に変更が見られるPower Up 版　スパイクアウト・ファイナルエディション 8
- 全く新しいビーマニが登場!!　ビートマニアⅡDX 10
- 影DIO＆若ジョセフ　ジョジョの奇妙な冒険 12
- 攻略開始!!　グラディウスⅣ 23
- やっぱりこの世界観がいい　ガントレット・レジェンド 28
- CPUもこれでOK　幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ 32

攻略

- はちゃっけ！痛快ゲーム　パワーストーン 154
- まずはシステム　餓狼伝説 WILD AMBITION 158
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 165
- ガンバード2 169
- ファイティングレイヤー 178

好評連載

- **設定資料集（ガンバード2）** 68
- インフォメーション 65
- コナミ元気ロケ通信 78
- コラムの中庭 76
- カプコンなんです 80
- ゲーメストアイランド 81
- キャラクター人気投票 90
- コンスポ 99
- 猛者通信 106
- 初心者講座 108
- めざせハイスコア 140
- 編集後記 152

ゲーメストからのお知らせ

- 新声社トレカ・プライズグッズ・ムック発売のお知らせ 4
- 「幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～」ムック発刊のお知らせ 35
- マルゲ屋イベントのお知らせ 93
- 美少女系ムック発売のお知らせ 94
- ゲーメストEXムック発売のお知らせ 101
- グッズプラザ 102
- マルゲ屋瓦版 105
- コミックス発刊のお知らせ 112
- G-MODELからのお知らせ 145
- X-MARKETのお知らせ 150
- 次号予告 151
- マルゲ屋からのお知らせ 189

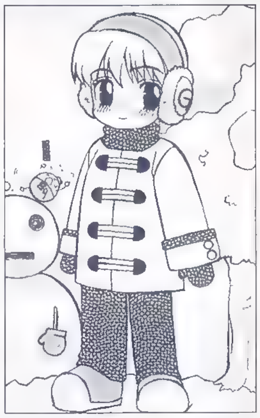
▼掲載広告ご案内▲

アミューズメントメディア総合学院	187～188	システムIII	75	ドリームToco	135
イエローバッグ	62	G-FRONT	76	日本ゲームソフト学院	77
一休さん	112	新宿書店	139	PIC	54
宇宙堂	71	セガ・エンタープライゼス	表4	PCB共和国	121
エス・エヌ・ケイ	190～191	総合ゲームショップ三国志	60	ファンタジークラブ	67
カプコン	192～表3	ソフトショップ・マリオ	43	ファントム	136
カネコ	40	タイトー	表2～1・153	FUGA	107
関西電子	57	タイムマシン	58	ポニーキャニオン	6
キョーウインターナショナル	63	TAMAYA	132	マックジャパン	126～127
KCEスクール	64	テクナート	133	マルチボックス	128
コインジャーナル	109	哲信クリエイト	134	ミルキーウェイ	74
コミック虎の穴	110～111	東京アニメーター学院	113	メッセサンオー	137
サンカンパニー	61	東京ゲームデザイナー学院	129	代々木アニメーション学院	89
シグマ電子	59	トライ	130～131	ロータスプレス	138

STAFF

■発行人／加藤　博　■編集人／高橋 己代子　■編集長／石井 ぜんじ　■プロデューサー／猿渡 雅史　■ディレクター／霜田 和人　■デスク／遊佐 孝之　鈴木 規康　■編集／辻本 圭介　山下 浩志　北裏 裕章　坂上 裕　小山内 俊明　馬野 雅和　濱田 真一　■進行／青木 珠美　■編集アシスタント／松田 史征　我妻 禎文　岩崎 洋子　佐藤 潤一　小林 孝弘　阿久根 幸夫　今村 孝行　■ライター／ずるずる　FRS-N.O　C・LAN　KAL　MOMO　ぴぐ　田渕健康　がっちん　アディオスToshi　ギィ　K-TAN　はまー　GED　珈琲ふりーく　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　CHU　伊勢猫　KMT　ちゃっきー　VMT-RED　京城　河本きらり屋　P・鈴木　スー　DS-1　善之字元帥　福田柵太郎　Mio　アストロ　若人　■営業制作部／二田 祐樹　入沢 英明　■広告制作／柴田 昌毅　岩沢 恭子　■広告営業／中野 猛一　西田 桂　甲州 一隆　勝目 誠　鮫島 昌宏　■校正／中島 允久　■アートディレクション／（有）齋藤デザイン室　■製作協力／（有）ローリングストーン　西村 光賢　中西 芳彦　斎藤 若子　■写植・版下製作／トロア企画（株）　（株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.11・桜河志郎さん>

東京はほとんど雪は降りません。だから、ちょっと雪が降っただけで、大変なことになります。陸上の交通網はストップ。海ではザザーンとタッコングが暴れまくり、河川にはミズノエノリュウまで出現し…ってオイ！

▶今号のキーワード◀

[連コイン]

継続（連続）してプレイをすること。元は連続してコインを投入するところからきている。基本的に1プレイが終わったら待っている人とかわろう。それが礼儀ってモンだ。筐台に100円玉の塔を建てている輩は要注意。でも、ガントレットレジェンドだけは許したい…（プレイしている人はわかるよね）。

GAME INDEX（50音順）

- LAマシンガン 96
- カオスヒート 50
- 餓狼伝説 WILD AMBITION 158
- ガントレット・レジェンド 28
- ガンバード2 169
- グラディウスⅣ 23
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 165
- ジョジョの奇妙な冒険 12
- ショックトルーパーズ2ndスカッド 52
- スティープスロープスライダーズ 98
- スパイクアウト 47
- スパイクアウト・ファイナルエディション 8
- ソウルキャリバー 42
- デッドオアアライブ++ 55
- テトリス　ザ・グランドマスター 46
- てんこもりシューティング 184
- パカパカパッション 183
- 幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～ 32
- バストアムーブ 98
- バトルギア 2
- パワーストーン 154
- ビートマニアⅡDX 10
- ファイティングレイヤー 178
- VJ 97
- フレームガンナー 98
- ホットギミック快楽天 186
- ポップンミュージック 162
- マジカルトロッコアドベンチャー 97
- レイクライシス 174

奥付

GAMEST　VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.252

発行　1999年2月28日
発行元　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
印刷所　凸版印刷

キャリバー一口メモ

ファンにスーパーキャンセル発覚!?

情報協力：XEROX

ファンの持つ蹴り技の代表ともいえる⇨➡ⓀⓀⓀだが、なんとこの技、ソウルチャージでキャンセルできることが発覚した。入力法は、1段目キャンセルなら⇨➡Ⓚ、Ⓐ+Ⓑ+Ⓚを素早く入力。本来2段目に移行するはずのところが、ソウルチャージに置き換わる仕組みだ。2段目キャンセルの場合は、⇨➡ⓀⓀ、Ⓐ+Ⓑ+ⓀとやればOK。ここからさらにチャージをキャンセルすれば、隙のない連携を組み立てることもできるぞ。ファン使いならぜひともモノにしたい一品だ！

同様の技を持つソン・ミナが気になるところだが、こちらは残念ながらできない。



⇨➡Ⓚを先行入力し2発目の蹴りが出る前にⒶ+Ⓑ+Ⓚを入力すると、キャンセルソウルチャージに。これを活用してオリジナル連携を作ろう。

目指すものはすぐそこにある

SOULCALIBUR™

© (株)ナムコ

発想から知識へ、そして知識から実戦へ。
「千里の道も一歩から」の心を忘れずに、
着実に進化しよう。

探せばいくらでも…
新・コンボ集 ～第1回～

コンボ主体のゲームではないとはいえ、探せば意外にあるもんです。 担当：ちゃっきー

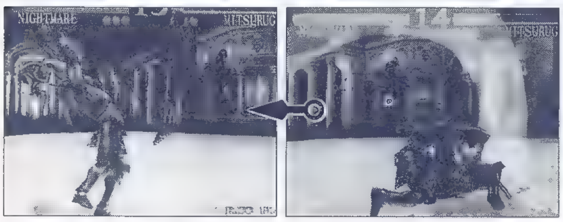
NEW 確定追い打ち

まずは追い打ち系のコンボ。以前紹介できなかったもの、そして新たに発覚したものを紹介していこう。

まずⒼ受け身の関わる追い打ちでは、うつ伏せに倒れる「突っ伏し系」のダウンからのコンボを多く取り上げてみた。このダウンは受け身を取れるまでの時間がやや長く、追い打ちがかなり狙いやすくなっている。

面白いのは、ナイトメア＆ジークの⇨➡Ⓑまたはベースホールド中Ⓐ+Ⓑ（しゃがみ状態にヒット）～アップトス（しゃがみ中Ⓐ+Ⓖ or Ⓑ+Ⓖ）というコンボ。相手が受け身を取った場合には通常のアップトスに（ガードすることはもちろん不可能、投げ抜けは可能）、受け身を取らなかった場合にはダウン状態にヒットする。このとき軸がずれていなければ、「起こし」になるところがポイントだ。

そして、もうひとつは受け身を取れないダウン系からの追い打ち。以前紹介したもの以外にも、同じようなダウンの仕方をする技は結構あるぞ。



⇨➡Ⓑ、またはベースホールド中Ⓐ+Ⓑがしゃがみにヒットしたら…、すかさずアップトス。相手が受け身を取らないと、「起こし」になるぞ。



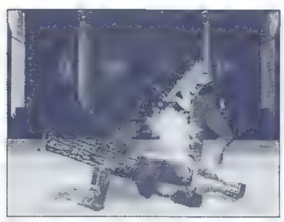
受け身不能のダウンは結構ある。確定の追い打ちを決めよう。

確定追い打ち集・追加

キャラ名	コンボ	備考
御剣	居合い中Ⓐ+Ⓑ（長く）～⇩Ⓐ+Ⓑ	受け身不能技からの追い打ち。距離が近ければ⇧Ⓑでも可。
タキ	宿中⇧Ⓚ～Ⓐ+Ⓚ	相手キャラやⒼ受け身の方向によっては、追い打ちが1発しか当たらないケースもある。
	宿中Ⓑ～Ⓐ+Ⓚ	
キリク&ソン・ミナ	Ⓖ+⇦着地際Ⓐ～⇨Ⓑ+Ⓚ	ジャンプ着地際の下段攻撃から。受け身不能技。
ナイトメア&ジーク	⇨➡Ⓑorベースホールド中Ⓐ+Ⓑ（しゃがみ状態にヒット）～アップトス	始動技がしゃがみ状態になることを利用したコンボ。
	Ⓑ⇦orチーフホールド中Ⓑ～⇧Ⓑ	Ⓑ⇦はガードされても有利。インパクト成功後の選択肢に。

スライディングを再検討

一部の下段技をくらった場合、受け身が不可能になるケースがあることは紹介済み。実は、全キャラ共通のスライディング（⇨方向走り中Ⓚ）も受け身不可能だった。硬直が若干長いので、やや出の早いもので追い打ちしよう。ただし、スライディングヒット時に軸がずれた場合、追い打ちできないケースもある。



スライディングがヒットしたあとも、実は受け身を取ることができない。



軸ズレに注意しつつ、⇧Ⓑ系などの出の早い技で確実に追い打ちしよう。

スライディング後のオススメ追い打ち	
キャラ名	追い打ち
御剣・吉光・ソフィーティア・リザードマン・シャンファ※・ファン・ナイトメア・ジーク・ヴォルド・ソンミナ	⇧Ⓑ
タキ	⇩Ⓑ
アイヴィー	Ⓖ+⇖ⒷorⓋⒷ
アスタロス・ロック	⇦Ⓑ
キリク	⇨➡Ⓑ

※ソフィーティア・タキ・ソンミナに対しては当たらない

ガードインパクト後に狙いたい大ダメージコンボ

普段はヒットしにくい発生の遅い技であっても、ガードインパクト後となれば利用価値がグンと上がる。以前触れたとおり、相手がガードインパクトを返してくれれば、その戻りにヒットするという寸法だ。というわけで、ここでは返しのガードインパクトを狙ったお薦めコンボを紹介する。ガードインパクトに成功したら、ガードインパクトでしか返されないアッパー系の技との2択として、これらのコンボを狙っていこう。



ガードインパクトが成功したら、大ダメージコンボのチャンス！

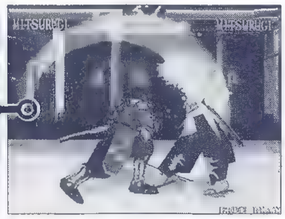


返しのガードインパクトを狙った遅い技から、通なコンボを叩き込め！

ただ、中には軸がずれているときにスカリやすいものもあることに注意。角度の変わる捌きは控え、軸のずれにくい弾きを使ったほうがいい。

●御剣

霞（⇨Ⓐ+Ⓑ）～霞中Ⓐ+Ⓑ～⇧Ⓑ～⇩⇧⇨Ⓑ



インパクト成功後に⇨Ⓐ+Ⓑで霞の構えへ。素早くⒶ+Ⓑを出して…、



ヒット後最速で⇧Ⓑを出せば、よろけ中の相手を浮かすことができる。



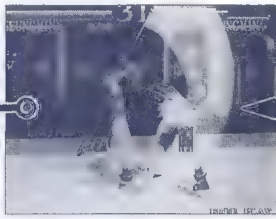
そしてお約束の⇩⇧⇨Ⓑ。全体力の約6割を奪う大ダメージコンボだ。

●ソン・ミナ

⇦Ⓐ+Ⓑ Ⓑ～⇧Ⓑ



まずは⇨Ⓐ+Ⓑ。軸がずれやすいので、捌きではなく弾きから狙おう。



⇨Ⓐ+Ⓑ後、すぐにⒷを入力すれば、浮かし技までが連続ヒットする。



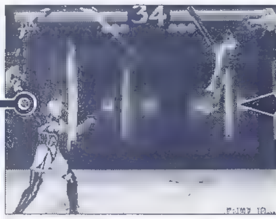
ソン・ミナなら⇧Ⓑで安定し、キリクなら⇨ⒶⒶⒶで追い打ちしよう。

●アイヴィー

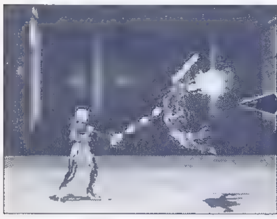
⇦⇦Ⓑ+Ⓚ(少しためる)～⇦Ⓑ⇧



⇨⬅Ⓑ+Ⓚを少しだけためる（ホールド）のがポイント。すると…、



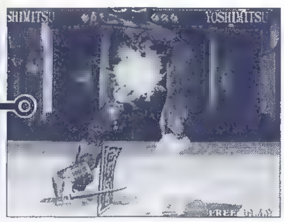
ここまでが連続ヒットになり、かつ高く浮かすことができる。



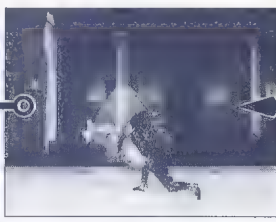
追い打ちはもちろん⇨Ⓑ⇧。合計ダメージは全体力の半分ほど。

●吉光

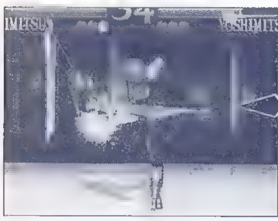
⇧Ⓚ～背を向けて⬇Ⓑ～⇨Ⓚ



いまいち使いどころのない⇧Ⓚだが、インパクト後なら十分狙える。



しゃがみながら落下を待ち、なるべく低い打点で⬇Ⓑを当てよう。



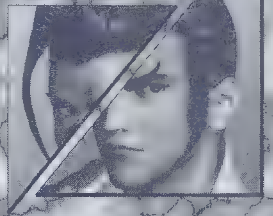
そして⇨Ⓚでシメ。ダメージも全体力の4割程度で、十分に高い。

ガードインパクト後に狙いたいコンボ集・その他

キャラ名	コンボ	備考
マキシ	ⓀⒷⓀ～⇨➡Ⓑ+Ⓚ	ノーマルヒットでもつながり、ダメージも高い。ダメージは全体力の3分の1程度。
ナイトメア&ジーク	⇦Ⓐ～⇧Ⓑ～チーフホールド中Ⓚ	⇦Ⓐヒット後に⇧Ⓑを最速で出せば、距離に関係なく浮かすことができる。

VSマキシ

どうすんのよこれっ!



構えから繰り出される技が多いため、かなり混乱しやすい。マキシをプレイするつもりで技を覚えよう。

担当：ワイルダーKEI

連携2択を把握する!

マキシと対戦したときに、最初に思うことが「わかんねぇ！」「どこまでガードで耐えれば切り返せるんだ！」と、だいたいこのあたりだろう。

マキシは、連携攻撃を行いながら、中段、下段の2択を選択することができるキャラだ。まずは、基本的な2択の種類を知り、きっちりガードできるようになろう。

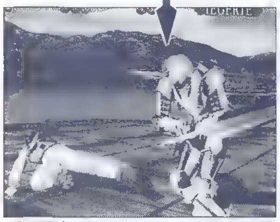
●文曲2択

これは、ⒶⒶから、浴びせ蹴りか下段足払いの2択のことだ。この2択に関しては、時計回りの8WAY-RUNで両方ともかわすことができる。1P側なら⇩方向で、2P側なら⇧方向だ。

ただし、アスタロス、ロック、マキシ、ボルドは、近距離でⒶⒶをガードするとよけることができずにくらってしまう（リザードマンは、横切りはくらってしまうが浴びせ蹴りはかわせる）。キリク、ソンに関しては、間合いが離れていてもかわしきれないのだ。が、先に述べたアスタロスなどは、間合いが離れていればかわしきることが可能だ。近距離での対策は、真下か真上にステップしてからガードするしかない。これで浴びせ蹴りの部分をかわすことができれば、手痛い反撃を決めにい



ⒶⒶは横斬り２発。



どの間合いでもかわしきれるキャラなら足払いもこのとおり。



近距離でガードさせせられたらステップしてからガード。

●玉衡2択

ⒷⒶから、中段蹴りと下段↓上段蹴りという強力な技が出せる攻撃だ。中段蹴りは構えを経由せずに、直接跳んでくる技。しかもホールドできるので、タイミングをずらして放つことができる。さらに、ガード後は反撃不能だ。下段↓上段とくる蹴り技は、構えを経由しなければ出すことができないことに注目しよう。ここは集中力が勝負の分かれ目だ。とりあえず立ちガードで構えをとったか取らないかを確認し、とらなければそのまま立ちガード。とったらしゃがみガードをしよう。



ⒷⒶは縦、横斬りでくる。この２発目のⒶはよく見よう。



下段をガードしたら上段をやり過ごしてから反撃する。



これがすぐすっとんでくる中段蹴り。よく見て覚えよう。

●⇩Ⓚスタートの2択

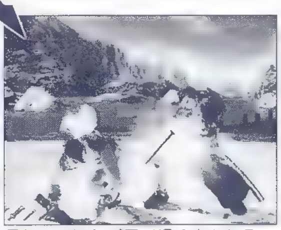
⇩Ⓚ（下段）自体は、いきなりくるのでくらっても仕方ない。問題は、そのあとにくる下段足払いとヌンチャクを振り上げる中段技だ。ここは、技の出るスピードに着目しよう。この連携の場合、足払いのほうが早く繰り出される。⇩Ⓚをくらったと思ったらしゃがみガードをし、少しでも技がこなかったら立つ。これで慣れていくしかない。一応中段攻撃のみを先読みして、Ⓖインパクトを狙うこともできる。



かつて虹の連携スタートと言われた⇩K。



こっちのほうは出るのが遅い。下段がこないと思ったらすぐ立とう。



足払いのほうが早く繰り出される。ガードしてからステップだ。

⇦ⒷⒷⓀはしゃがみましょう

ⒷⒷⒷⓀと⇦ⒷⒷⓀのⒷはすべて中段攻撃で、すっとんでくるⓀは上段攻撃。これはしゃがんでかわして、反撃を加えるのだ。このとき反撃が遅すぎると、Ⓖインパクトをされるので注意しよう。

この上段跳び蹴りをガードしてしまい、そのあとに⇩Ⓐで割り込みを阻止されて困っているようなら、勇気をだして、ジャンプ攻撃をしにいってみるのもいい。ただ、つねに⇩Ⓐがくるとは限らないので、やりすぎは禁物だ（⇩Ⓐはジャンプでかわすことが可能）。安全にいくなら、やはりしゃがんでかわすことから始めたほうがいいだろう。投げ抜けをされないようならば、かわしたあとは投げをきめるのが1番手っ取り早い。

また、このⒷとⓀの間は構えを挟むこともできる。上段跳び蹴りが来ないなと思ったら、斜め後ろ方向に離れてから8WAY-RUNで回り込んでしまおう。これで構え後の技を不発させることができたら、反撃開始だ。それと、自分の使っているキャラで出の早い技をもっているならば、8WAY-RUNをせずに、構え中のマキシに攻撃を与えることも一応可能である。



まずはしゃがんでかわす！これをできるようになろう。

漢魂は焦らず待て

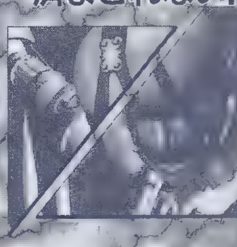
ヌンチャクを前に突き出して、くるくる回す中段攻撃。ガードしてもつい反撃を急いでしまい、結局くらってしまったりする。バリアの役目を果たしているのでなかなか厄介な代物だが、回転がおさまるのを待って攻撃するのが一番いい。はやる気持ちを抑えて待とう。この技はGキャンセルしても時間いっぱい出し切っても、必ず構えに移行する。構えに移行するときは緑色のエフェクトが消えるので、それを目安にするといい。構え中は無防備なので、さっさと攻撃してしまおう。

だが、ヌンチャクが回っている最中でも、外側から攻撃をくらわせることは可能だ。マキシ側が、ガードさせることのできない間合いでこの技を出すということはあまりないのだが、間合いが余裕をもって離れている場合。こんなときは、本体さえ触れなければくらうことはないので、武器のリーチを利用して攻撃することができる。ようするに、武器にやられ判定のないことを利用して、攻撃をおこなうのだ。ナイトメアなどはちょっと後退して外から⇨Ⓐや⇧Ⓐを狙えるが、より手痛い攻撃を加えたいならば、待ってから攻撃してみよう。



緑色のエフェクトがなくなると白くなる。これを見極めるのだ。

VSヴォルド



「わからない」じゃー済まされない！

だれもが苦手とする対ヴォルド戦。確かに対策を立てにくいキャラだが、相手の狙いだけでも理解できれば大きな前進だ！

担当：GYU
（この原稿、超難産）

対ヴォルド戦立ち合いの基本

対ヴォルド戦の立ち合いで最も警戒しなければならない攻撃は、中→中段の連続攻撃の⇨➡Ⓐ+ⒷⓀだ。この技はリーチが長く、8WAY-RUNで避けることも難しい。下段の⇩Ⓐ+Ⓑは見てからでも十分ガードが間に合うので、中間距離では立ちガードを重視して立ち回るように心がけよう。ただし、2段目をガードしてから2択を仕掛けても、⇧or⇩Ⓑ+Ⓚで攻撃を避けられてしまうので、1段目ガード後は2段目にガードインパクトをあわせよう。

ヴォルドの投げ技に対しては、Ⓐによる投げ抜けを重視しよう。これでリングアウトの可能性があるⒶ+Ⓖ投げと、コマンド投げのⓀ+Ⓖ投げに対抗することができるぞ。

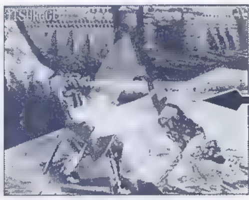


Ⓐ+ⒷⓀに対しては、2段目をガードインパクトできれば理想的。



⇦Ⓐ上段

⇦Ⓐは発生が早いので、近距離での割り込み技に使ってくることも多い。くらったら絶対に割り込まないこと。



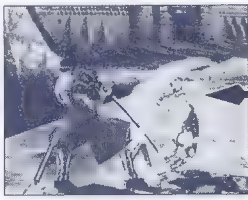
⇧Ⓚ中段

中段の浮かせ技である⇧K。この技をくらうと手痛いコンボにつながるので、最も警戒すべき技。反撃技こそ決められないが、ガードしたら2択で攻めよう。ただし、縦斬り系の攻撃は、⇩or⇧Ⓑ+Ⓚで避けられる危険があるので注意すること。



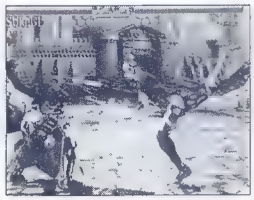
⇩Ⓑ⬅中段

⇩Ⓑ⬅はリーチが長いので、中距離から使われることが多い。発生も遅いので怖くはないが、スキが小さいので注意。



Ⓐ+ⒷⒼ中段

発生が早い中段のダウン技。この技をくらってしまうと、そのままジ・ラック（ブリッジ）からの強力な起き攻めが待っているので要注意。しかし、ガードできればアッパーをはじめとする強力な攻撃で反撃できるので、確実にダメージを与えよう。



振り向きⒶ上段

振り向きⒶは上段攻撃。背向け移行技ガード後、すかさず⇩Ⓐを出せば潰せるが、しゃがんでかわしたほうがいい。



⇩Ⓐ+Ⓑ下段

この下段攻撃は姿勢が低いので、背向き移行技をガードしたあとに⬇Ⓐで潰そうとしても、⬇Ⓐがスカってしまう。この技を先読みしたなら、手を出さずにしゃがみガードで対抗しよう。ガードしてしまえば、立ち上がりⒷ系の攻撃で反撃できる。

背向けから始まる攻撃への対処法

ヴォルドには攻撃後に状態が〝背向けに〟に変化する技がいくつかあり、この背向けから連携を仕掛けていくのが攻撃のセオリーになっている。その中でも⇦Ⓐや⇩Ⓑ⬅といった背向け移行技からの連携には、特に注意が必要だ。

これらの背向け移行技をガードするとつい手を出したくなるが、これらの技は基本的に反撃することができない。それどころかヘタに手を出してしまうと、振り向きⒶでカウンターを取られてしまうので注意しよう。この振り向きⒶは最速の⇩Ⓐで潰せるが、これも読まれているとガードや⇩Ⓐ+Ⓑで対処されるので、過信しないほうがいいだろう。

結論としては、ヴォルドが⇦Ⓐ→背向きや⇩Ⓑ⬅→背向きを使ってきた場合は、ガードに徹したほうがいい。厳しいが、ガードできれば反撃技による見返りが期待できる。

ジ・ラックから始まる連携への対処法

ジ・ラックとはブリッジのような構えに移る中段攻撃のことで、相手の起きあがりにこの技を重ねていくことが、ヴォルドの基本戦術の1つになっている。

このジ・ラック自体は、その場起きあがりでガードできるのでさほど問題はないが、この攻撃のキツイところはここから。ガード後のこちらの攻撃はすべてジ・ラック中Ⓐで潰されてしまうので、そのままガードに徹する以外に選択肢が残されていないからだ。

かといって、ジ・ラックを起点にした中・下段の2択はガードが難しく、くらってしまうと再びジ・ラックで起き攻めされてしまう。

結局のところ、対策らしい対策はないのが実情。しかし、ガードしてしまえばほぼ確実に反撃できるので、相手の連携パターンを早めに判断してガードの成功率を上げよう。



ジ・ラック中段

ジ・ラック後の連携は、中段2種類と下段による3択攻撃。しかし、ジ・ラック中Ⓐはリーチが短いので、中距離ではⓀと⇨➡による2択攻撃になる。この場合、Ⓚは見てからでもガードできるので、しゃがみガードを重視しよう。



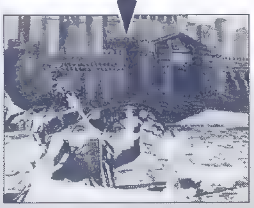
Ⓚ中段

ジ・ラック後に間合いが離れた場合に使う中段攻撃。発生が遅く、見てからでも十分にガードが間に合うが、反撃技を決めることはできない。この技をガードしたあとは⇩or⇧Ⓑ+Ⓚによる避けを警戒しつつ、2択を仕掛けよう。



Ⓐ中段

横斬り系の攻撃を避けつつ攻撃できるといった能力があるので、ヘタに手を出すよりもガードしてしまったほうがいい。ガードしてしまえばアッパー系の攻撃による反撃が確定するので、きっちりダメージを与えよう。



⇨➡下段

この下段は発生が早いので、読みによるガードが必要。リーチも長いのでやっかいだが、ガードしてしまえば立ち上がりⒷ系の攻撃で反撃することができる。横斬り系の攻撃では、ジラック中Ⓐで避けられる危険があるので注意しよう。

今回は内容盛りだくさんでお送りします



担当:京城

テトリス ザ グランドマスター

おめでとう！グランドマスター一番乗り

遅くなってしまったが、全国で一番最初にグランドマスターを達成した大曽根君をココで紹介しよう。彼がゲームセンターでゲームをやりこんだのは、セガ製のテトリス以来（カンスト時の最小ライン数は531ラインの腕前）で、他に好きでやりこんだゲームはスーパーマリオとロードランナーとのこと。しかしグランドマスターに到達するまでに要したプレイ回数は30回ほどだそうで、一番乗りのプレイヤーだけあって相当な早さだ。取材時（12月）での大曽根君のグランドマスター達成時のタイムは11分5秒。グランドマスターを達成してからもタイムを縮めることを目標にプレイし続けているそうだ。

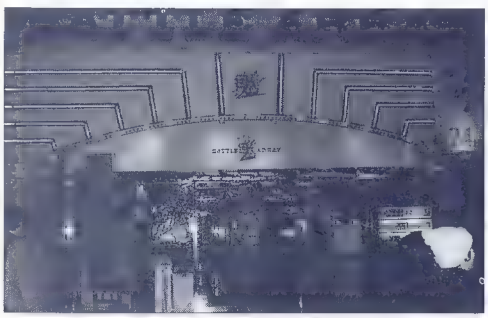
その大曽根君のプレイは、さすがに無駄が少ないプレイで、回転入れを必要最低限しか使用しないのが印象的だった。ただ、レベル99から100に変わる時にはラインを消さないと次のレベルに進まないことに気がついていなかった。しかし、これを知らずに11分5秒のタイムを出しているのにはアリカ三原氏も驚いていた様子。

「タイムにムラがあるなとは思っていたんですけど、あーそうだったのか」と大曽根君。

大曽根君には、タイトル画面に名前が入ったテトリス ザ グランドマスターの基板が三原氏から直接手渡しされた。

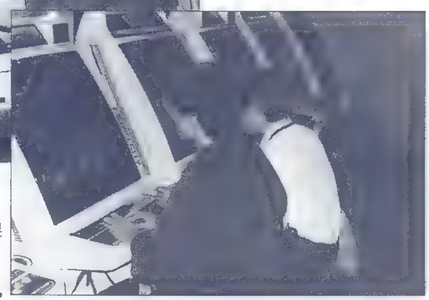
バトルアレイ

大曽根君がグランドマスターを達成したバトルアレイは、東京都町田市にある。店内は非常にきれいで、ここ最近に発売されたニューゲームがほとんどそろっている、いい感じのゲームセンターだった。1階と地下1階の2フロアの店内には、大型筐体物も豊富。また、景品関係も非常に充実しているので近郊の人は足を運んでみてはいかがだろうか。





そんなんARIKAでもお馴染みのアリカ三原氏から基板を受け取る大曽根君。



大曽根君と三原氏の対戦、結果は三原氏と引き分け。

最後の隠し裏段位認定モード

この裏段位とは、フィールドの左下隅から一つずつ斜めに穴を作っていき、端に着いたらまた折り返して作っていくというもの。

穴を作った数に応じて10級、9級と段位が上がっていき、端に着いて折り返すところからが初段、2段というふうになっている。普段プレイしているときとはまた違ったブロックの置き方をしなくてはならないため、上級者でも非常に苦労すると思う。ちなみにこの裏段位はセガのテトリスが流行していた当時にもあったものらしい。



裏段位認定モードの鍵は水色ブロックだ。

タイムを縮めるための豆知識

ブロックを高く積み上げれば、着地までの時間が短縮されることは以前にも説明したが、スタート直後やレベル200～299までのブロックの落下速度が遅い時は、特に時間のロスが大きい。

テトリス待ちがある時に赤ブロックがきても、まだフィールド内にブロックが積める余裕があれば、テトリスを取らないで地形の高さを保ち続ければタイム短縮につながる。

また、たいていの人が一番右端に赤待ちを作っていると思うが、実は理論上真ん中(正確には右から5マス目）に作るのがもっともタイムが速くなる。なぜかというと赤ブロックは常にフィールドの一番下まで落とさなくてはいけないのに対し、その他のブロックは積み上げてさえいれば一番下まで落とすのは最初積み上げる時だけだからだ。

その上、この位置なら赤ブロックでテトリスを取るときに赤を立て、レバーを真下に入れておくだけで最速でテトリスを取れる。いちいち右端まで赤ブロックを移動させるのとは雲泥の差がある。

スタート直後からは真ん中にテトリス待ちを作り、レベル500に達したら右待ちに移行するのが、現時点で最速の積み方だ。



意外と難しい真ん中待ち。頭の切り替えが必要だ。

ステージ3を一気に攻略!

SPIKEOUT™

DIGITAL BATTLE ONLINE

今回はステージ3攻略に加えて、協力プレイで誘導が可能なエリアから役に立つ部分をピックUP!!

担当:神保町スパイカーズ

協力プレイ ワンポイント講座

シングルプレイのステージ攻略は次ページを参考にしてもらうことにして、ここでは協力プレイにおけるボス戦のセオリーを紹介しておこう。

まず、ひとつ目は対ボス戦でのお約束事ともいえる協力「パンチハメ」について…。

やり方を簡単におさらいしておくと、いずれかのプレイヤーがボスを掴んで動きを止めている間に、ほかのプレイヤーが殴ってダメージを与えていけばOK。ただし、ボスを羽交い締めにしている場合のみB攻撃のコンビネーションを最後まで打ち切ってしまうとボスがダウンしてしまうので、ボタンを押す間隔を開けてコンビネーションにならないように注意していくこと。

そして、ふたつ目は「囮」のプレイヤーを使ったボスの誘導がそれ。シングルプレイでは地形をうまく使っていくことでボスとザコを分断するが、協力プレイであればボス集団を1人が引きつけてボス戦を楽に戦うことが可能。具体的には残りのプレイヤーが、後ろから近づいてボスに攻撃をヒットさせることで引っぱり出し、ザコを無視してボスを倒してしまうこともできる。

ただし、囮役は安全な代わりにボス戦で敵を倒すことができないため、エリアクリア後の体力回復は少なめ…。こういった場合に限ったことではないが、ボスのトドメは体力の少ないプレイヤーにキメさせて体力を回復させせよう。

表1-6 ランドルフ

ボス出現と同時に坂道の通路を走って登り、スタート地点の踊り場へと移動。後はすべてのプレイヤーが集まった状態で、囮役が踊り場の角へと移動していけばOK。

ただし、坂道付近にいる敵は近くを通り抜ける時に反応して攻撃を仕掛けてくることがあるので注意していこう。

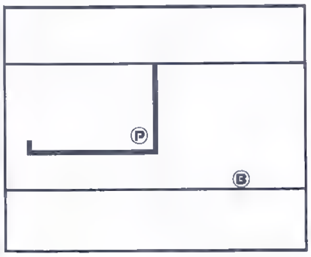


表2-4 王

自動ドアを開ける前にボスの出現ポイント裏側にあたる壁際で、あらかじめ囮役が待機。残ったプレイヤーがゲート（自動ドア）を開けていけば、安全に後ろから近づいていくことができる。

また、敵を引っぱり出す方法は簡単で、攻撃を1発ヒットさせれば反応してくれる。

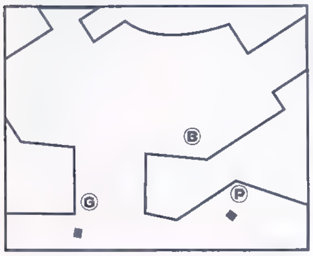


表2-6A ワンダ ジーナ

基本的には前号で攻略したシングルプレイと同じように、ボスの出現ポイント横で壁を挟むように囮役が待機すればいい。簡単におさらいしておくと、いずれか一方を引きつけている間にもう一方を倒していく。ちなみに手前へと出現するジーナ側に体力回復を持ったザコがいる。

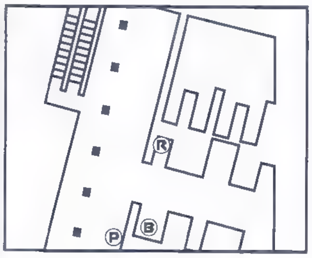
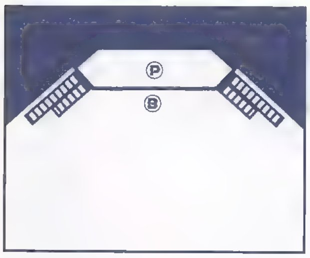


表2-7A 表2-8B 竜二

シングルプレイと同じように誘導していくことも可能だが、協力プレイであればボス出現ポイントになる入口の上、階段の踊り場に囮役を置いておくことで引きつけられる。

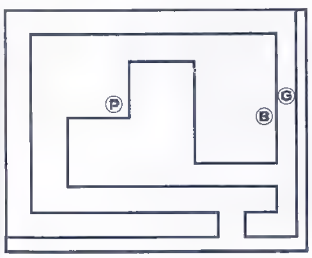
ただし、あくまでも引きつけられるのは入口から入ってきた敵のみなので、役割を分担して戦っていこう。



3-1 ホーネット

ゲートのあるボスが出現するポイントのひとつ前ブロック右隅が引きつけポイント。

一見すると距離が離れているように見えるが、実はここに囮役を待機させれば、ほかのエリアと同じように引きつけることが可能。厄介な火炎放射器を持ったザコ敵を気にしないで戦えるのは大きい。



3-2 マイア クレイア グレイク

シングルプレイでのパターン（次ページ参照）が基本形になるわけだが、協力プレイでは囮役になるプレイヤー以外はボスが出現する時に距離を離す（建物の外ぐらい）ことが必要。3体いるどれを倒してもタイムの加算がおこなわれるので、焦らずにじっくりと1体ずつ片づけていこう。

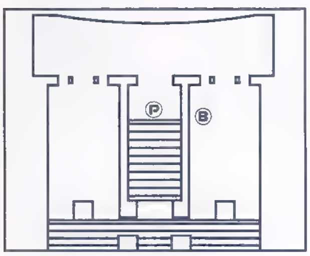


表3-3 イメルマン

このエリアも対竜二戦でも使った誘導が可能。具体的なやり方としては、出現ポイントの真後ろにあたる階段の踊り場に囮役になるプレイヤーを配置。階段上にいるプレイヤーにボス集団を引きつけられるので、1体ずつ単発のBをヒットさせて集団から引っぱり出して戦っていこう。

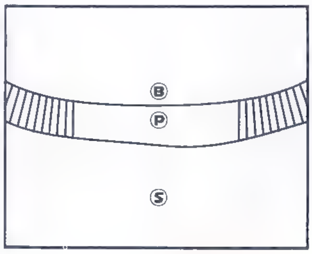
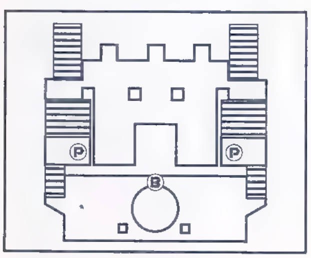


表3-5 表3-6 ベリアル

まずはスタートしたら近いほうの階段へとダッシュ。階段を上りきったら図のポイントへと移動。左右いずれかにボスが引き寄せられているので、反対側の階段を上がったプレイヤー達がボスを引きつけている側の後ろを通って敵をひとまとめにしてからボスの後ろへと回り込んでいこう。



●ステージ3全ボスのタイプ

AREA	BOSS名	TYPE
1	ホーネット	B
2	マイアー	B
	グレイ	B
	ブレイク	B
3（裏5）	イメルマン	B
4	シュナイダー（黄）	A
	ロドリゲス（青）	B
	ウィルヘルム（青）	B
5	ベリアル	A
6	ミカエル	A
裏3	ブライアン	A
裏4	スコーピオン（赤）	B
	ビートル（黄）	B
	コブラ（緑）	B

※A＝起き上がり無敵有り　B＝無敵無し

オペラシアターを仕切る！

ステージ3 完全攻略

なんといってもザコ戦。
パターンよりもアドリブのうまさが重要なのだ。

3-1 前庭

敵もそろそろ本腰。ザコの種類は心機一転特殊部隊系。黒、緑、黄、白の4タイプいるが、注意するのは白の奴。こいつは火炎放射をしてくるので、なかなか近寄り難い。走って近づくか距離を置くかしよう。

さて、道中は非常に長い上に救急箱は小さいのが一つというナイスなエリア。いかにザコをうまく処理していくかが問われるぞ。そこで有効なのが「逃げ腰」。3匹以上出現したら、まずは少し後ろに逃げてザコを走らせるようにすれば一度に相手にする数が減っていい感じだ。

とくに後半の火炎放射が2匹いる場面はこの方法を使っていこう。ただしこのエリアはタイムの設定が若干キツイので一匹のザコにかける時間をなるべく少な目に。ジャンプ投げ重視ってことだね。

BOSS ホーネット

最初は少し戻って写真の位置にいればザコ2匹を分断できる。これで体力回復してから挑もう。ボスは起き上がり無敵がないので一度倒せば楽勝。強引にパンチで入って摑んで転ばそう。



最初にこの位置ににいればザコ２体のみ相手にできる。

3-2 正面玄関前

ここのザコは格闘技系。3タイプいるうちのグローブを付けてる小僧が一番嫌な奴。こいつを優先して倒していこう。

道中は大きく2つの戦場に分かれる。開幕と玄関前だ。開幕は左右からくる。ジャンプ投げでうまく巻き込んでいこう。右の柵の向こうには救急箱（小）があるぞ。

玄関前は中央の階段を挟んで左→右と戦場が移る。ここでの注意点は扉からくる追加ザコの跳び蹴り。ザコを倒したら扉には近づかないほうがいいだろう。

BOSS マイヤー クレイ ブレイク

最後のザコを倒したらすぐに中央の階段を上って待とう。そして、階段を少し降りてボス1匹だけ写真のように階段へ誘い込もう。このとき、レーダーを見つつたくさんの敵が来ないようにすること。

ボスはB＋Cで一度転ばせてから起き上がりに摑んでいくといい。



こんな感じで一体ずつ階段内に誘い込もう。

エリア2が終わるとルート分岐がある。階段上のゲート以外に玄関外の右側にもゲートがあるぞ。

3-3 ホールその①

ザコが格段に強くなるエリア3。構成ザコはガードマン系。ハゲ、トンファー、棒使い、青小僧と命名しよう。いずれのザコも一癖あるが、なかでもトンファーは摑みにいくときに横から殴ってくることが多いので厄介。また、ハゲは摑もうとすると逆に投げてきやすいので、できれば気絶させてから摑みにいきたい。

道中はまず最上階で左右から3匹ずつやってくる。左に走って先頭のザコをすぐ投げよう。こうしてザコを一方向にまとめ、チャージLV4を先頭のザコに当てれば、狭いので大量に巻き込めるぞ。

つぎの階はザコがまばらにいるので、一匹ずつあせらず確実に倒していこう。

その下の階に行ったら、一気にホール内には行かずに、階段の上の狭いところに誘って少しずつ戦っていこう。



下の階ではこんなふうに誘い込む。ホール内に特攻しないこと。

ホール内の右奥に救急箱、左奥にSPアタックがあるので忘れないこと。

BOSS イメルマン

階段脇にいてすべての敵を誘い、すぐに階段上に逃げる。あとは道中と同様、少しずつ上に誘って倒していこう。

3-4 オペラ座

劇場内でもガードマン系が相手となる。左右の6つの扉から出現してくるが、一番前の狭い通路で敵を一方向にまとめ、先頭のザコの起き上がりにチャージLV4を当てていくといい。はずしたときはB＋Cでとりあえず転ばしていくこと。

BOSS シュナイダー（黄） ロドリゲス（青） ウィルヘルム（青）

幕を開けたら一目散に外周を一番上まで行って曲がる。すると1～2体の敵がくるのでまずはこいつらにできるだけダメージを与えよう。

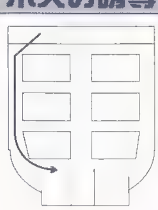
ここで、敵の数が多くなったらザコ戦同様、チャージLV4戦法に切り替える。ダメージを受けたら無敵時間中に青のボスを集中して狙おう。

ボスの対策は、青は起き上がりにパンチから摑み、黄は無敵が切れたところを摑むか気絶、もしくはB＋C（意外）を当てよう。



敵を一列に並べてチャージLV４でぶっ飛ばせ!!

ボスの誘導



裏ルート3-3 裏庭1

ここは数字の8に縦軸を通したような形の通路で、ザコは3-2同様格闘技系。数はそれほど多くなく、また通路も狭いので3-2よりも戦いやすいはずだ。

手前のザコを倒したら、8の字の外周でザコを相手にするようにしよう。こうすれば自然にザコを分断する形になり、多くの敵と同時に戦わずにすむ。後ろからザコが来たらジャンプ投げなどで敵を一方向にまとめ、起き上がりにLV4チャージを重ねていこう。後半もこの方針で特に問題ないはずだ。

BOSS ブライアン

「ボス出現!」の表示の前に、奥の直線通路にヘッドギアをしたボーダー小僧が数体飛び降りてくる。ボスは少し遅れて降りてくるので、確認したらすぐに8の字通路に戻ろう。うまくいけばザコが2〜3体しかこない。全員来てしまうこともあるが、通路が細いので先頭のザコをB+C連携や投げなどで転ばせれば、後続は引っかかって来れなくなる。そこでやはり起き上がりにLV4チャージを重ね、敵群をまとめて吹っ飛ばす。これを繰り返しながら少しずつ数を減らしていこう。

ボスのブライアンはジャンプパンチのような攻撃を多用してきて、これをくらうとバレーボールのように地面に叩きつけられてしまう。終わりのスキも空中判定なので、すかし待ちするより強引に打撃から掴みにいったほうがいい。

裏ルート3-4 裏庭2

このステージも3-3と同じ8の字通路。基本方針は同じだが、敵は3-1の特殊部隊系なので少し手強い。

まず階段をまっすぐ上っていくのだが、このとき前からザコが3体来る。この3体目が火炎放射の白ザコなので、手前のザコをダッシュ攻撃やB+Cで転ばせたら、すぐに階段を駆け上がって白ザコを倒しにいこう。

通路の敵を倒したら8の字の左右からザコが2体ずつ。白ザコのいる右側に走り込んで急いで倒すべし。

この後も基本方針は3-3と同じ。外周に誘い込むようにして戦うと楽だぞ。

BOSS コブラ(緑) スコーピオン(赤) ビートル(黄)

扉を壊すと階段の上にボスが3体。厄介なのは取り巻きの白ザコ×3だが、スタート地点から動かずにいると、2体が階段を下りてくるので先に倒すことができる。

階段は狭いためSPアタックが多段ヒットするが、傾斜があり、視点が下向きになりやすいので上で戦ったほうが楽。ボス3体のうち、赤と黄色が大ライフ、緑がSPアタックを出す。まずは赤か黄色を集中して倒すようにしよう。

基本はやはりジャンプ投げ。残り2体も巻き込み、起き上がりを掴んでジャンプ投げ…の繰り返しが理想だ。巻き込めなかったときはジャブやワンツーから掴みにいこう。

なお、緑は少し体格がいいせいか、LV3チャージで気絶しない。覚えておこう。

裏ルート3-5 ホール2F

U字型のエリアで、表ルート3-3の2F踊り場とその奥に当たる場所。登場するザコはガードマン系3種。

面スタート時にいきなり後方にザコが2体いるので注意。ガードマン系のザコは近づかなければボーッとして反応しないことがあるので、あまり無理をせず少しずつ倒していこう。最初の一群を倒すと踊り場に出ることになるが、安全にいくならばスタート地点まで誘導して戦おう。前に出ずに待っていれば何体か走り込んでくるので、B+Cなどで散らしてから掴みにいこう。

出口奥の突き当たりにある小ライフは敵を全滅させる前に取り、最後のザコは出口付近まで誘導して倒すように。この場所のタイムはボス戦にも継続されるので30秒近くでクリアしたい。全滅後に取りにいくと、20秒近くタイムをロスすることになるぞ。

BOSS イメルマン

通路は少し狭いがここもU字のエリア。ボスは表3-3と同じで起き上がり無敵はなし。ザコもハゲ2体しかいないため楽なのだが、反対側から棒使いが2体走ってくる。こいつらは一見無限ザコに見えるが実は6体で打ち止め。まずは反対側に走って棒使いを倒しにいこう(ボスとハゲも追いかけてこない)。

棒使いを全滅させたらあとはボスを含む3体を倒すだけ。ただしこの方法を取るとややタイムが厳しいので、ダメージ効率を意識して戦おう。

3-5(裏3-6) 処刑場

BOSS ベリアル

このエリアからは面スタート時にデモが入り、エリアの構成はボス戦のみとなる。上には振り子ギロチン、中央には巨大な壷…なにかの儀式でも行っているような不気味なエリアである。

敵キャラはすべて、黒い全身スーツを纏った怪しげなヤツら。中央の大きな鎌を持った敵がボスのベリアルだ。

ザコキャラが使う技はステージ1-2などに出てくる、白っぽいジャンパーのモヒカン黒人と同じ。気をつけるのは3段フックのみ。基本的にはワンツーなどから掴みにいき、ボスを巻き込むように背後ジャンプ投げを繰り返す。ライフも複数出るので入り乱れて戦ってもなんとかなる。

だが不確定要素が絡むので、左右にある階段を上り、上のフロアで戦うのが安全である。

ここのザコは一見無限に思えるが、ひたすら倒していけば打ち止めになる。ザコを何体か倒したら早めに上がり、ボスとザコ数体を階段の内側に引っかけて、地道に上から



レーダーを見ながら上のフロアで地道にザコを倒そう。

来たザコを倒していこう。

ジェネレーターからザコが来なくなったら階段を降りてザコを誘導し、すぐに戻って倒していく。もしボスが階段を登ってきたら、飛び降りて再び回り込もう。

ボスとの戦い方もワンパンやワンツーからの背後ジャンプ投げ。光ったらSを押しながらすぐに後退し、必殺技を空振りさせてそのスキを掴む。必殺技は回転鎌と振り下ろし3段の2種類あるが、ともにリーチが非常に長いので、少し大げさなくらい下がること。

スパイク、ホワイトならワンツーを繰り返してもいい。光ったときだけ後退し、スキに再びワンツー連打。このボスは気絶しないため、LV3チャージでハメられない。時間はかかるが確実な方法だ。

3-6(裏3-7) 最終決戦

BOSS ミカエル

いよいよインフェルノの大ボス、ミカエルとの対決だ。前方にある空中に浮いた正方形の狭い場所が最終決戦の舞台。

このエリアは、スタート地点の左右と、戦闘エリアの左右に1つずつ、ゲージ半分回復する特大ライフが計4つ設置されている。危なかったらすぐ取りに行こう。

スタート地点から戦闘エリアには一定時間ごとに半透明の道が出たり消えたりしている。消えていても大ジャンプで渡れる。

ここでは黒ザコが無限に降ってくる。掴んでボスに投げつけて地道にダメージを与えていくのが基本方針。ボスを掴むときはやはりワンパンかワンツーから。ただし必殺技で回避されることも多く、気絶もしない。これまでのボスより掴みにくいが、ザコが多いので強引に掴みたい。

黒ザコは見た目こそ前の面と一緒だが、これまでに登場したザコのいずれかの攻撃をしてくる。中にはSPアタックを使うヤツもいるぞ。

ボスの攻撃はどれもダメージが高く、まともにくらうと体力を半分持っていかれる。SPアタックはなるべくボスが光ったら使うようにしたい。このエリアまでSPアタックをできるだけ温存してくるのも重要だ。

このボスは残りライフ①4分の3、②2分の1、③4分の1で3回タイムエクステンドする。②で武器を落とすのでさっさと拾って投げる。3段連携やSPアタック(起き上がりには出さない)のリーチがかなり短くなる。また③でザコが打ち止めになるので、ここまできて特大ライフが1つでも残っていればクリアも同然。ミカエルは単体で見れば強いボスだが、特大ライフも4つあり、黒ザコもアイテムをたくさん落とすのでステージ3の中ではそこまで難しいエリアではない。

唯一怖いのが、ボスの攻撃で何回も下に落とされてタイムオーバーになってしまうこと。ボスの体力のほかに、ザコを一定数倒すごとにタイムは補充されるので、少なくなってきたら手近なザコを急いで倒しまくろう。

ついにラスボス攻略!

CHAOS HEAT

カオスヒート

担当：MVP

ランチャーさえあればただのザコ。めでたくエンディングを迎えよう。

カオスヒート Q&A FINAL!

このコーナーも、残念ながら今回で最終回なんですね、これが。深い悲しみを胸に抱きつつ、早速いってみましょう。

Q：ディスクのようなものの効果を教えてください

A：点数です。それ以外の効果はありません。では次の質問。

Q：投げ技をくらってダウンするときと、かっこよく着地するときがあります。ダウンだと少しダメージをくらうので、かっこよく着地するやり方を教えて！

A：投げ技を決められたら、「レバガチャ」すると体操選手のように見事に着地するぞ。格闘ゲームの受け身のように着地寸前にボタン、というわけではないので注意しよう。以上！



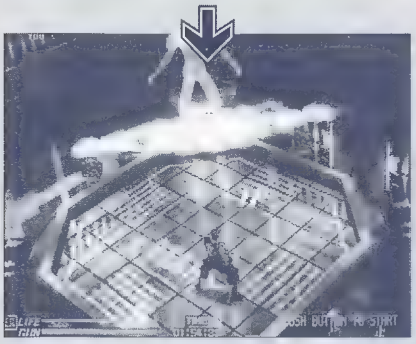
ラスボス徹底攻略

全4段階を乗り切ればようやくエンディング。ランチャーの撃ちどころを押さえよう。

ランチャーの使い方



ボスのまわりに球体が見えたら用意！



球体が全部出てきたところでボス本体に向かって「発射！」。すると球体を全部撃ち落とせるぞ。

いつランチャーを使うか

さっそくだが、ランチャーをいつ使えば楽なのかを見てみよう。ラスボス戦におけるランチャーの基本的使い方は**「ボスのまわりに攻撃用の小さい球体が見えたら、少し待って発射」**ということだ。これはボスの攻撃を知るよりも重要なポイントなので、しっかりと頭に叩き込んでおこう。

ボスの攻撃は段階によって違いがあるが、メインはこの小さい球体を召喚してそこからの攻撃である。

段階が進むにつれてこの球体からの攻撃が激しくなるが、球体を召喚し終わるくらいでランチャーを1発ボス本体に向かって当てると、この球体がすべて落下して消えてしまうのだ。つまり、ボスのメインの攻撃を封じたことになる。これで楽勝だね。

さて、ランチャーの使いどころがわかったところで1つだけ注意点がある。それは、ランチャーを当てると、そのあとに必ず高速の衝撃波がくるのだ。これはボスがピクッとしたらすぐにくるのでタイミングを覚えてしまうといいだろう。この攻撃はダメージが高いので絶対にくらいたくない。緊急回避を早めにしていけばいいだろう。

あとは**なるべくボスに張り付いて撃ち込むことが重要となってくる。**メインの攻撃はランチャーでしのげるので臆することなく近づこう。そうしないとかえって長期戦になってしまい、余計なダメージをくらいかねないぞ。

また、撃ち込むときは基本的に溜め撃ちを重視していこう。リックの場合は最大溜めまで待たずに、ゲージの半分ぐらいまで溜めたら発射していくといい。

ランチャーがないとき

ランチャーをもし持っていない場合、はっきりいって大苦戦するだろう。段階が進むにつれて球体の数が増えるので、特に青い球体がきつい。

これはショットで破壊していくしかないので、第3段階でリックはほぼ逃げられないのだ。

ただし赤、黄の球体は、緊急回避をしていけば避けられる。したがって、ランチャーの数が少ないときは青の球体にのみランチャーを使用していくといいだろう。

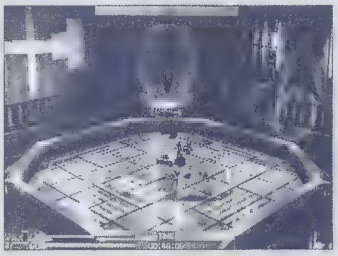
つまり、クリアしたいのならば素直にランチャーを持ってくるのがいい。**ボスで悩むよりも道中をきっちりしたほうがいいだろう。**

第1段階

第1段階は球体の攻撃がすべて自分を狙っているので、実は緊急回避で上下に移動していけば楽に避けていける。ランチャーの数が少ないのならば、第1段階はランチャーなしで乗り切ろう。ランチャーはだいたい12～13発残すようにすること。

ボス本体からの攻撃は1つ。視点が真横からのものに変化するのがその合図で、ボス本体の中央から自分を狙った緑のリングレーザーを連射してくる。

このリングレーザーモードになったら、緊急回避をしつつ左右に大きく動こう。中央で左右に緊急回避するだけだと切り返すときにリングレーザーにひっかかりやすいので、緊急回避したあとは同方向に少し歩いていくといい。

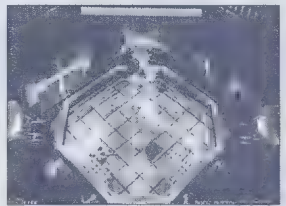


視点が横からになったら、リングレーザーの合図。

第2段階

第2段階になると球体の攻撃が厄介。黄の球体は第1段階と同様に上下の動きで避ければいいが、赤の球体はそれではダメで、足場の外周を回

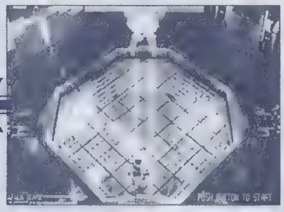
るように動いていって避けるのだ。このとき、当たりそうになったときだけ緊急回避をしていくのがコツで、それ以外は歩いてかわしていこう。

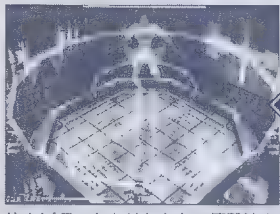

赤い球体は基本的に外周を歩いてかわしていこう。

問題の青の球体は、4個の球体からレーザーを十字に出してくる。速攻で2つの球体を破壊すればいいのだが、照準が合わせにくいのでやはりランチャーを使うのが無難だ。

ボス本体の攻撃は2つあり、1つはボスが手前に移動しつつ腕で殴る攻撃で、これは緊急回避で避けていこう。たまにしかこないが、ボスが中央を横切るのがその合図だ。

もう1つはランチャーを当てたときと同じような衝撃波。


ボスの体力が少なくなったら要注意！


体をビクッとさせたあと、衝撃波を5回出してくるぞ。

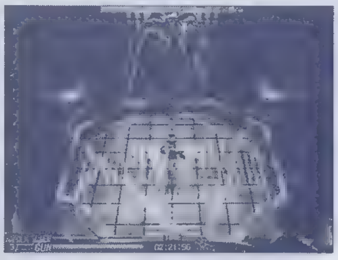
これはボスの体力を半分以下にするとくる。**ボスの体力ゲージを常に見ていこう。**

この衝撃波は高速のものと低速のものがあり、高速のは1回、低速のものは5回、衝撃波がくる。前兆は一緒だ。ボスの動きに注意を払おう。

また、低速の衝撃波は非常に避けづらく、最初のほうをうまく緊急回避していかないと絶対にくらってしまうので注意したい。避けるコツは、最初の衝撃波をかなり早めに画面の下へ緊急回避していくことだ。緊急回避の終わり際でギリギリかわすことになる。そうしたらあとは画面下に向かってレバーを連射するだけでいい。

第3段階

第3段階になると、前述したように青の球体の攻撃がすごいことになる。なんと6つもの球体からレーザーが発射されるのだ。その図形は2種類あり、3本のレーザーがクロスするものと、六芒星を描くものがある。いずれにしても次の攻撃までに球体を処理するのはかなり厳しい。ランチャーがない場合は「気合で抜けてくれ」としか言いようがない。


青い球体はどうしようもない。ノーダメージは至難の業。

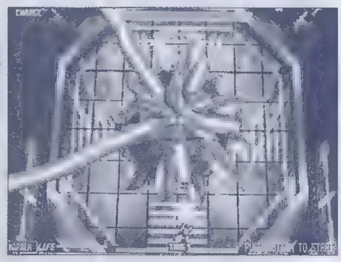
逆に、本体からの攻撃はほとんど気にしなくていいのが救い。本体が中央を横切りつつ押しつぶしてくるのだが、移動速度が遅いので余裕で回避できるのだ。したがって、球体の対処に全力を尽くそう。残り体力が1／5ぐらいになると第4段階になる。ここまでできたらクリアしたも同然だ。がんばろう！

第4段階

第4段階になるとボスが画面中央にどっしりと陣取り、自分はそのまわりを動きつつ攻撃することになる。

ボスの攻撃は緑の粘液を飛ばしてくるだけで、実は大したことはない。攻撃の前兆はボスがピクッとちぢむモーションで、これが見えたら緊急回避をしていけばいいだろう。

いずれにしても体力が非常に少ないので、溜め撃ちを使えばあっという間に倒すことができる。とくに美月ならばボスの攻撃がくる前に速攻で倒すことが可能だ。したがって、第4段階になったときに自分の体力がかなりあるのなら、別に避けずにゴリ押ししてもいいぞ。


ここまでくればもう安心。体力次第でゴリ押しもOK！

重要隠しアイテムを見つけよう!!

冒険に非常に役に立つ、3種のアイテムの隠された位置を大公開！

体力回復



ガードベスト



ランチャー



実はといってはなんだが、なんと回復アイテムやガードベストといった貴重なアイテムが何カ所かに隠しで存在している。特定の場所に20発ぐらいショットを当てないと出現しないので、恐らくほとんどの人が知らないであろう。

今回はそういった隠しアイテムのうち重要なもの、体力回復、ガードベスト、ランチャーのありかを紹介しよう。

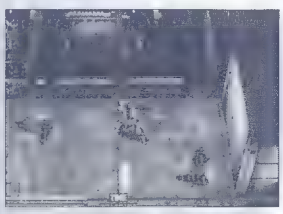
銃身の方向制御

一言でここにあるといっても、なかなか見つけにくいのが実際。というのも**「正確な場所にきちんとショットを当てないといけない」**からだ。1ドットでもズレているともうダメ。

そんな悩みを解消するのがいまから説明する銃身の方向制御である。銃身を小刻みに動かしていくテクニックだ。

そのやり方は、**「1発ショットを撃ち、そのあとすぐにレバーを一瞬入れる」**という方法。ボタンを押したらレバーを弾く感じでいいだろう。こうするとショットの硬直中に銃身だけ少し動かせるのだ。

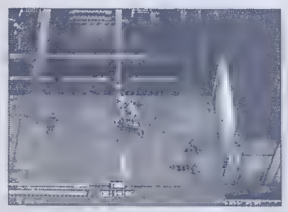
したがって、だいたいの方向を決めて、あとはこの方法で微調整をしていけば隠しアイテムを非常に出しやすくなるぞ。ぜひ覚えてほしい。


ショットを1発撃っている間にレバーをチョンと入れよう。

その場所はここだ

早速隠しアイテムの場所を見ていこう。ちなみに成功ルートのものである。

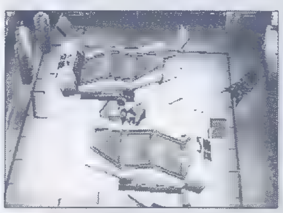
●ステージ1-3
体力回復


こんな感じでやや遠目から撃っていこう。

右下にある細長いフェンスの左下がショットポイント。やや上のほうから狙っていこう。

●ステージ3-9
体力回復

2つある等身大カプセルの手前のほうにある。カプセルの右側の中央に向けて左から斜めに撃っていこう。


左から斜めに撃ち込んで行こう。比較的簡単だ。

●ステージ5-3
ガードベスト

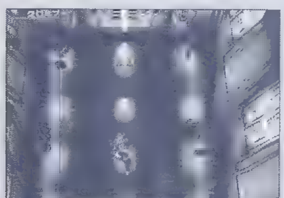
出口の右側の窪みの奥がショットポイントなのだが、詳しい位置がわからず、しかもリックだと出たためしがない。大変申しわけない。

●ステージ5-10
ランチャー

セキュリティー通路の2つ目にはランチャーがある。左壁の中央がショットポイント。これはすぐにわかるはず。

●ステージ5-15
ガードベスト

セキュリティー通路の最後には最重要のガードベストがある。上のドアの中央がショットポイント。これが最後のガードベストなので絶対に取っておきたい。タイムに注意！


最後のガードベストはここだ！扉の中央を狙え！

忍び寄る突然死には要注意!

Shock Troopers 2nd Squad™

最終面にもなると、ザコの弾が超ライバル。常時Bボタンに手をかけていよう。

担当:MVP

MISSION5 道中

ボスまでの道のりは、なんと6通りもあるが…君の好みはどのルート?

フロアのつながり

MISSION5は大きく分けて4つのフロアに分けられる。そして、このフロアには出口が複数存在していて、どの出口を出るかで、ルートが変化するのだ。実際にはラスボスまでに合計で6通りの進みかたがある。まずはこのフロアのつながり(ルート)を理解しよう。

まず、元となるのは最初のフロア(当たり前だが)での分岐だ。ここには出口が3つあり、残りの3つのフロアそれぞれに対応している。

そして、残りの3つのフロアにはそれぞれ出口が2つあり、ここで残りの2つのフロアのどちらにいくかが決定される。つまり、どのルートを通っても必ず4つのフロアを抜けていかないといけないのだ。ただ、通過する順番が違うだけなのである。

ここまで来ると気になるのは「どのルートを通るのが楽なのか?」ということだが、はっきり言ってどのルートを通ってもさして大差はない。自分の好みのルートを行こう。

左の表はそのルートを表記したものだ。それぞれのフロアの出口の番号と、次にいくフロアのアルファベットを照らし合わせてみれば、すぐにルートのつながりがわかるはず。一応、ルート選択の際に気になる要素は乗り物(パワーローダー)の置いてある位置ぐらい。自由気ままにルートを選択してもらって構わない。

●MISSION 5 のルート分岐表

出口	フロア2	出口	フロア2	フロア4
①	Ⓐ	④	Ⓑ	Ⓒ
		⑤	Ⓒ	Ⓑ
②	Ⓑ	⑥	Ⓐ	Ⓒ
		⑦	Ⓒ	Ⓐ
③	Ⓒ	⑧	Ⓐ	Ⓑ
		⑨	Ⓑ	Ⓐ

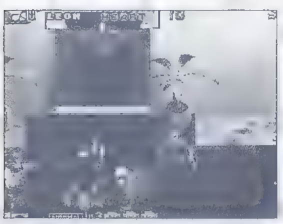
基本チェック事項

いまさらと思う人も多いだろうが、今一度プレイを安定させるための細かいテクニックを見ていこう。

MISSION5にもなると、ザコの早撃ちには目を見張るものがある。したがって常にBボタンの回避ジャンプを出せるように心構えをしておくのはもちろん、ザコの出現パターンをきっちり押さえて、そのザコ群をなるべくすぐに倒せるような位置(ショット方向を変えずに倒せるように)をキープしつつスクロールさせていくのが重要である。

これを心がけないとなかなか安定してノーダメージで切り抜けられないので注意していこう。

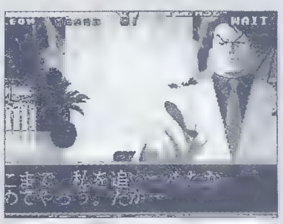
また、フロアのスタート時の無敵時間も有効に使っていきたい。スタートしたときはたいてい周りにザコがいるので、無敵時間の間にあらかた始末しておくといいだろう。無敵時間はそこそこ長いので、とりあえず目の前一帯のザコは処理できるはずだ。この開幕ダッシュはかなり重要だが、調子に乗って全部のザコを倒そうとして間違ってもダメージを受けないように。ここまでくるとザコの一撃で体力半分以上持っていかれるので無理は禁物。



フロアスタート時の無敵時間を使って特攻だ!!

あと覚えておきたいのは乗り物であるパワーローダーの使い方である。最初のフロア以外の3つのフロアにはそれぞれひとつずつパワーローダーが設置されているので、壊れてしまってもまったく問題ないのだ。

慎重にプレイしてパワーローダーを大切にしていっても、次のパワーローダーの設置場所まで持っていくと、あるべきパワーローダーがないので、ルートとマップを参考にして次の設置場所までに使い切ってしまうほうが賢いだろう。しかもラスボス戦にはパワーローダーを持っていけないので、なおさらである。



この場面にいくと、「あれ?俺様のパワーローダーは???」

この場合その使い方は二種類あり、単純に終始乗ったままでただのシールドとして使う方法と、適当なところでショックアタックとして大ダメージ兵器として使う方法が考えられる。

一応、ルートによってはショックアタックにして使うほうがいい場所も少なからずあるものの、基本的にはザコの強敵具合から考えてみてシールドとして使っていくのがイイ。このときに注意したいのが、無理に乗り降りしないということだ。「やばい!敵が多い」と思っても、降りたところで着地際を狙い撃ちされるだけ。パワーローダーが破壊されるまで乗っているほうがいいだろう。

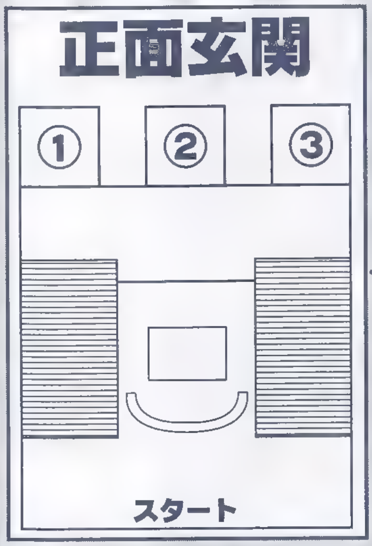
正面玄関

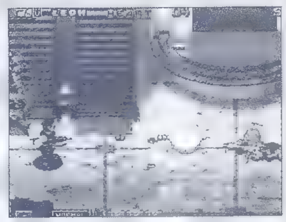
いきなりザコラッシュ。画面端に陣取ろう。

スタートするといきなりザコがわらわらと押し寄せてくる。ここは中央で左右に撃ちまくるよりも、どちらかのエスカレーターの下に移動して、上と横に撃っていくほうがいい。というのも、ザコは上からエスカレーターに乗ってくるから、片側は出現と同時に倒していくことができるわけ。逆サイドはこれまた画面端と端なので弾を撃たれても反応しやすいのだ。

次はエスカレーターに乗って上にいくわけだが、ここですぐうえにザコがいるので注意。ショットは撃ちっぱなしにしておこう。

上の階では、エレベーターからザコ、下のラインに浮遊兵が出現してくる。ここは中央に位置して浮遊兵よりもザコを優先していこう。浮遊兵は弾を少ししか撃ってこないが、ザコは出現と同時にすぐ弾を撃ってくるので超危険なのである。画面端からもザコが来るので常時左右にショットを撃っていこう。




最初はエスカレーターの下を陣取るのがいいかんじ。

FLOOR A

敵パワーローダーを始動させるな！

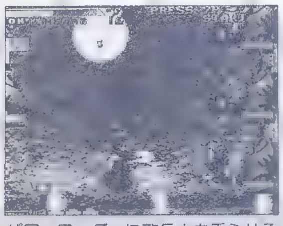
開幕は基本どおりに無敵時間を有効利用して、自分のまわりの4匹のザコを速攻で処理しよう。このときはザコに特攻する形で近接攻撃を仕掛けるといい。だいたい3匹のザコを倒すぐらいで無敵時間が切れるので残りのザコの弾に注意しよう。

次のシーンは「KEEP OUT」と書かれたシャッターが開いて、中からスプレッド戦車が2台出てくる。

このシーンは2台のスプレッド戦車の間のラインで下のほうにいればスプレッド弾に当たらないので楽勝！さっさと抜けよう。

さて、今度はパワーローダーがあってその向こうには敵パワーローダーが3体ある。この敵パワーローダーは動かないものの、敵兵士がいてこいつらが乗ると動き出してしまうのだ。したがってこのシーンにきたらパワーローダーには乗らずにまずは敵パワーローダー近くの敵兵士を倒していこう。敵兵士さえ倒してしまえばパワーローダーはただのがらくた。

最後は砲台2つにザコ。パワーローダーに乗ってザコを倒し、砲台は後回しにしよう。ショックアタックにしてしまってもいいだろう。


パワーローダーに敵兵士を乗らせるな！速攻重視。



FLOOR B

赤兵士の動きに注目。接近戦でやられないように。

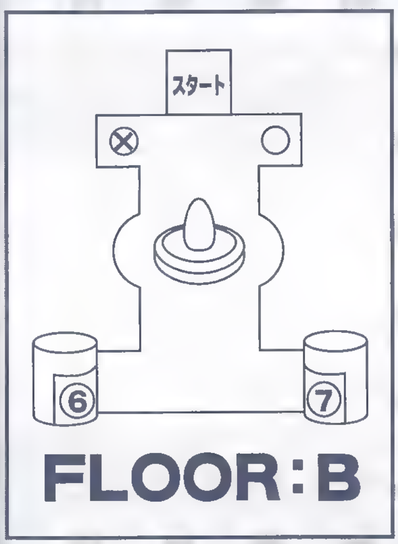
このシーンも開幕ダッシュで周りのザコを一掃しよう。敵パワーローダーに対しては、射程距離外から撃ち込んでいけばいいだろう。

下に進むと噴水がある。ここは浮遊兵が相手になるのだが、パワーローダーに乗って対処するよりも降りて戦ったほうがいい。上のラインで位置しておいて、まず右から来る浮遊兵を2台倒し、それから下のラインの浮遊兵を倒していこう。

このあとはスクロールするごとに左右から赤兵士がジャンプしつつ出現してくる。なるべくパワーローダーから降りずにひき殺していきたい。接近戦で弾をくらいやすいからだ。

下までいくと上からパワーローダーが2体くる。これも射程距離外から撃ち込んでいけばいいが、面倒だという人はショックアタックを使っていくといいだろう。また、このシーンで左右からくるザコは爆弾を抱えて特攻してくるので、近接攻撃で倒そうとしないこと。爆風に巻き込まれてしまうぞ。

最後はエレベーターからザコがくる。出現と同時に片側を近接攻撃で倒していくと楽だぞ。出現してから少ししないと攻撃が当たらないので、やや待ってから近接攻撃をしかけよう。



FLOOR C

赤外線センサーに注意！しなくてもいいか。

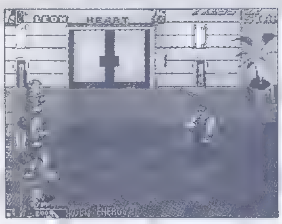
このシーンでチェックしておきたいのが「赤外線センサー」。これはマップでは点線で表しているもので、触れてもダメージは受けないが、ザコが「うわっ」と出てくるのだ。

勿論、普通にセンサーを破壊していけば何の害もないので安心。

スタートするとこれまたザコラッシュ。合計9体いるので、無敵時間中にすべて処理するのは無理。まずは下のザコを倒しつつ下に移動しよう。こうすれば残った左上のザコと距離をおけるからだ。

これ以降はエレベーターからとスクロールと逆の右側から赤兵士がくる。ここの兵士は爆弾を抱えて特攻してくることもあるので距離を取って倒していこう。センサーもきっちり破壊していくこと。

パワーローダーに乗ったあとは盾兵士が2セットくる。これを轢き殺したあと左右から赤兵士が来て終了。スクロールさせる前にどちらかの端から進めば、一方向にまとまるので楽勝になる。


赤外線センサーに触れると、ザコがどわっとくるぞ。



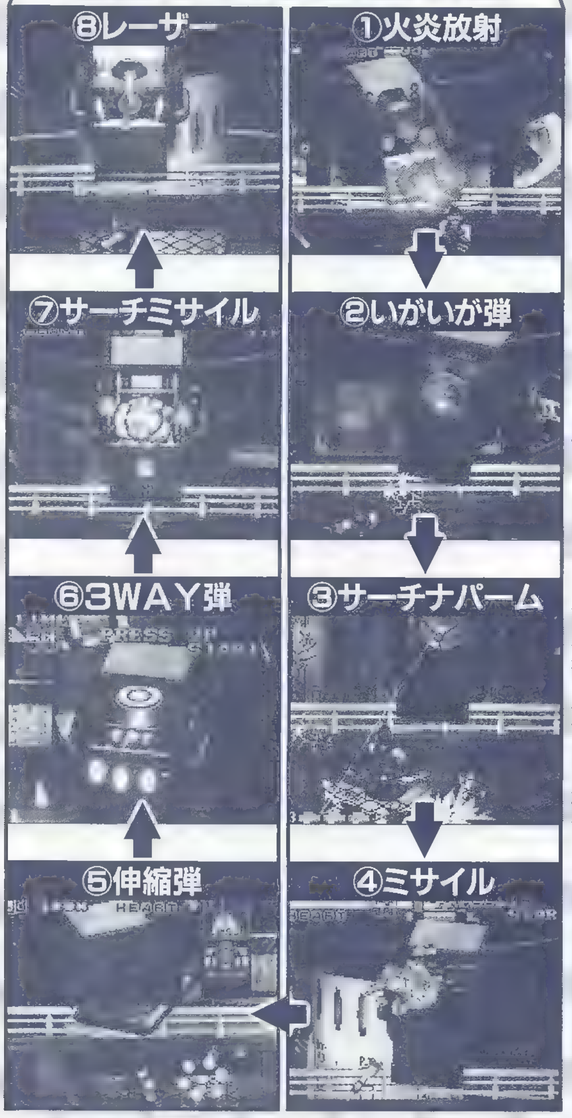
MISSION5 BOSS

ファンネルどうすんの？集中ごり押しか、クルージングか、君はどちらを選ぶ？

いよいよラストとなるわけだが、これがなかなかの強さを誇り、一筋縄ではいかない。

実はこのラスボス、タイムオーバーでも一応エンディングに突入する。勿論バッドエンディングだが、下手に攻撃するととんでもないことになるので実は結構おすすめ。一度見てみよう。

砲台の攻撃法と順番



砲台の攻撃

ボスの攻撃は8つの砲台が回転してそのうちの2～3つの砲台からの攻撃がメイン。各砲台の攻撃は左の写真を参照してもらおう。

この砲台の複合攻撃できついのが、⑥の3WAY弾が混ざっているとき。回避ジャンプの着地地点の見極めが非常に難しい。なるべく離れるようにしよう。

砲台はまず2回、3つ混合で来たあと、2つ→3つの繰り返しで来る。2つのときは中央にゴンドラに乗ったボスが出てきて、手榴弾や2丁のショットガンで攻撃してくる。この本体を倒すとクリアとなるぞ。

さて、ここからが本題。各砲台は破壊可能で、破壊すると中からファンネルが出現、画面端で反射する反射レーザーを撃ってくるのだ。その撃ちかたは2通りあり、自分を狙ったものとばらまくものがある。はっきり言ってこのファンネルの攻撃が激辛。

ファンネルを複数相手にしないように、砲台を破壊するときは一つずつ壊していくようにしよう。回転中も数を数えて違う砲台にダメージを与えないようにしたい。

ファンネルが一つのときはいい対処法がある。それはファンネルの真下から少し横にずれた位置で、反射レーザーを真下に撃たせる方法。画面下で反射したレーザーはそのまま上にいくからである。

勿論このときも各砲台の攻撃は避けなければいけないので、基本的にはきついのだが。

クリアの方法

では次に、クリアするための方法を見てみよう。

クリアするためには本体を倒さなければいけないのだが、その方法は2通りある。

ひとつは直接ボス本体にダメージを与えていく方法。ただし、ボス本体のダメージが一定以上になると、8つの砲台がすべて壊れてファンネルの大群の攻撃にさらされる。

もうひとつは各砲台とファンネルすべてを破壊する方法。すべて破壊し終わったらボス本体に少し撃ち込むだけでクリアとなる。ただし、この方法はタイムオーバーの危険があって超難しい。

集中攻撃で一気に倒せ

いざクリアを目指すなら、砲台にはいっさいダメージを与えずに本体にのみショットを当てていこう。そして、砲台が壊れてファンネルが8つになったら本体に向かって手榴弾とショットをどんどん当てる。ゴンドラが行ってしまったら反射レーザーの嵐を回避ジャンプでひたすら避けないといけないが、このとき、なるべく中央をキープしないと次の撃ち込みチャンスを逃してしまうので注意したい。無責任だが、結局これしかいい手がないのでがんばろう。

使用キャラがレオンかトーイならば手榴弾の使用中が無敵なので格段にクリアしやすいぞ。どうしてもクリアできない人はキャラを変えてみてはどうだろうか？

もう泣くのはよせ!

川柳百選

全国30人ぐらいのデドアラ川柳マニアの夢が遂にかなった!
これまで送られてきた駄作、良作を一挙掲載&批評するぞ!

3D COMBATIVE SPORTS DEAD OR ALIVE++ デッドオアアライブプラスプラス™

担当：モチトツ

百個もないぞ!

デドアラファンの皆様、遅ればせながら明けましておめでとうございます。今年は1999年。いや〜本当「苦苦苦」で見てるだけで落ち込んできますな。

「今年は平成11（イイ）年よ!」

そう、俺にはなっちゃんがいるから平気。たとえ今年隕石が落ちてくるから、どのテレビ局も『アルマゲドン』の映像を使っていても平気。松方離婚が年を越して騒がれていても、爆笑問題の芝居じみた口調が寒くすぎても俺だけは平気だ。

なぜなら俺はモチトツ。長野には間違っていても潜水艦で乗り込み、君らの川柳を批評する者。アディオスやマデイオヌと同一人物と思っている人もいるようだが、それはシャア・アズナブルとクワトロ・バジーナぐらい間違ってるぞ。注意するように。

前置きが長くなった…。それでは批評に移ろう。

『デドアラ　川柳百選』

●ゲーセンで
　時代揺るがす
　乳パワー
▼長野県　桃とユリカとこころの狼
◇時代を揺るがす、というのはちょっと持ち上げすぎか?でも『乳』を『ニュー』と読ませるのは割と新鮮。「松」をあげよう。

●ゲーム中
　息子が急に
　エキサイト
▼茨城県　漢もとい男
◇シモネタはダメと言えば言うほど、この手が集まってくるような…。割と直接的だけど一瞬笑えたので「松」。

●ビキニにも
　なってほしいと
　レバー上げ
▼東京都　H-R・T
◇先の号の「Hボタン…」に通ずるネタ。個人的に女キャラがビキニになろうが制服になろうがどっちでも一向に興味がないので「竹」。

●制服に
　決める男の
　恥ずかしさ
▼東京都　早乙女　夕姫
◇このゲームの制服よりも、某ヘビ基板の制服のほうが数百倍恥ずかしいので「梅」。

●じいさんは
　なりに似合わず
　パワーキャラ
▼神奈川県　あやねマニア
◇そのとおりだし、何よりもシモネタを離れた貴重な作品。本人のやり込みも感じられたけど「梅」。

●ティナスペシャル
　しゃがんでかわす
　ああ無情
▼東京都　アルテマ無駄無駄
◇題材はいいけど、言葉遊びとしてもう一捻りほしいところ。要再思考で「梅」。

●プラスプラス
　機能増えても
　ENDなし
▼岐阜県　T2
◇エンディングがないのは3D格闘の宿命。PNは本名からして「ドリキン」とか思ったけど、直接的なので「バーバーツチヤ」でどう?理由はギャルアイ5参照ということで「竹」。

●受け身せず
　うつ伏せ落下で
　ダメージ0
▼滋賀県　ケイマー
◇どうせ落ちるならデンジャーよりも俺の体に…。妄想ファイヤーなので「梅」。

以上、もっと載せたかったけどスペースの都合と、放送禁止的なのが多すぎてこれが精一杯なのよ。今回はコレで終わりだけどこれからも2に向けて川柳を考えといてね。

最終回じゃないぞ!

え〜とですね、募集の仕方がちょっと紛らわしかったので大きな声では言えないのですが、このプラプラの攻略ページでは川柳だけでイラストは募集していません。イラストはテクモのホームページだけで募集してるんですな、コレが。なのに結構、送ってきてくれた人が多いという…。で、責任を感じてというわけではありませんが、ここで少しだけでも掲載しておきます。ちなみにプラプラの攻略は今回ではなく次回で最終回となるので、これからもプラプラ関係のイラストや文章を投稿しようと思う人はテクモのホームページか、うちのアイランドに送ってやってください。今まで川柳を含めたくさんの応募、どうもでした。



京都府
P.N　佐々野ゆりの　さん


大阪府
P.N　井上ツヨシ　くん



東京都
P.N　アルテマ無駄無駄　くん

ゲン・フー

心意六合拳の破壊力をさらに強力にする奥義を伝授しよう。

担当：善之字元帥

一打一打の破壊力が尋常じゃないゲン・フー。前回までに説明した内容で、基本的な闘い方はほぼマスターしたも同然だが、今回はそれだけでは飽き足らない人のために、さらなる打撃力の向上を目指した戦術を紹介しよう。

狸猫上樹に注目する

今回注目するのは、しゃがみ投げの狸猫上樹（⇩H+P）。一見、何の変哲もないしゃがみ投げだが、この投げ技の恐ろしいところは投げが終了した直後の相手とゲン・フーの状態にある。

狸猫上樹で投げた直後は、ゲン・フーが相手の背後を取っている上に、何とこちらのほうが10フレームも先に動けるという状態。これはすなわち、投げた後もゲン・フーのほうに攻撃の優先権があるということを意味しているのだ。

狸猫上樹で投げた後、ゲン・フーがとるべき選択肢は2つ。

①烏牛擺頭（⇦⇨P）

狸猫上樹の後は、相手との間合いが若干離れているため、その場から跳領（⇧P）や斬捶（⇩P+K）を撃っても届かなかったり、ヒットしても空中コンボが狙いにくい。そこで、これらのかわりに単発ながらダメージが大きい烏牛擺頭を狙ってみよう。もしも相手が背後攻撃を出してきても、こちらのほうが先に動けるためカウンターでヒットする可能性が高いぞ。

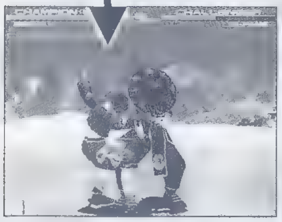
②近寄って投げ

狸猫上樹後の烏牛擺頭を読んでいる相手は、背後上・中段DHを出してくると思われるが、それに対抗するのがしゃがみダッシュからの投げ。もちろんここで狙う投げは、投げた後でさらに有利になる硬開三皇鎖（⇦⇨H+P）を狙っていくこと。

一応、どちらの選択も相手が狸猫上樹後に「最速で」逃げることによってかわされる可能性があるが、実戦ではかなり逃げにくいし、仮に逃げられてもゲン・フー側のリスクは低い。積極的に狙っていく価値はあるだろう。



しゃがみ投げの狸猫上樹を決めた後は、相手の背後を取れるので…、



烏牛擺頭を受け流そうとする、相手のDHを狙って投げにいくのもよい。



その場から烏牛擺頭を出し、背後攻撃を出す相手にカウンターを狙う。

狸猫上樹の狙いどころ

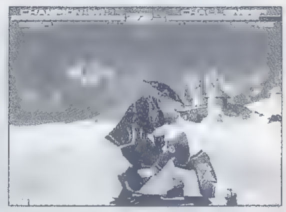
さて、しゃがみ投げの有効性を理解していただいたところで、問題になるのはその狙いどころ。前回までに紹介したのは、相手のしゃがみPをガードし、反撃技としてしゃがみ投げを狙うというパターン（硬開三皇鎖の直後や、クリティカルヒットの発生直後にしゃがみダッシュで近寄り、ゲン・フーの投げを警戒させて相手にしゃがみPを撃たせる作戦。思い出したかな？）だけだったが、今回はこれに加えて、虎蹲山（⇩⇦P）からしゃがみ投げを狙うパターンを紹介しよう。

虎蹲山は特殊な性質を持つ中段攻撃で、この技をノーマルヒットさせると相手は必ず「しゃがみの」くらいポーズをとる。そして、ヒット後相手の回復を待ってしゃがみ投げを入力すると、相手がレバーをニュートラルにして立ち上がろうとしても、何とゲン・フーのしゃがみ投げのほうが先に成立するのだ。

このしゃがみ投げを阻止するには、最速で打撃技を出すのが最も簡単な方法。しかし、虎蹲山のヒット後はゲン・フーの方が先に動けるため、ゲン・フー側が連係を虎蹲山→跳領へと変化させれば相手の**あらゆる打撃技をカウンターで潰せる**。つまり、この連係はほぼ完全な2択になっているというわけだ。

ここで、細かいことに気付く人は「虎蹲山をくらった後、相手に立ちDHを入力されたら、しゃがみ投げはスカされ、跳領は受け流されるんじゃないの？」という疑問を持つかもしれないが、こういった相手に出会ったときには、虎蹲山のヒット後、しゃがみ投げを入力したら、続けて硬開三皇鎖などの立ち投げを入力しておくことによって対応できる（投げとDHではDHのほうが隙が長いので、ゲン・フーのしゃがみ投げの硬直が解けた瞬間に、まだDH中の相手を投げることができるのだ）。

実戦で使いこなすのは難しいが、マスターすればかなりの効果が期待できるぞ。



虎蹲山がヒットすると、相手はしゃがんだ状態でやられポーズをとる。



手を出してくる相手には、虎蹲山からそのまま跳領を狙っていこう。



そのまま手を出さない相手にはしゃがみ投げの狸猫上樹を狙ってみる。

そのほかの繊細な技術

ここでは、対戦の大局を左右するほどではないが、覚えておくとちょっと得するテクニックを紹介していこう。

●雲閉日月把からのコンボ

前作ではかなりの猛威を振るった雲閉日月把だが、＋＋ではパワーアップした硬開三皇鎖のおかげで信頼度は大幅に低下。しかし、度重なる改良の結果、かろうじて硬開三皇鎖を越えるダメージだけは確保できるようになった。そのコンボとは…、

雲閉日月把（⇩⇦⇨H+P）→撑掌（⇧P）→擤把（H+P+K）→斬捶・鷂子栽肩

雲閉日月把の後の撑掌は、相手との間合いを詰め、先端をギリギリ当てるくらいのタイミングでないとダメ。一応、硬開三皇鎖よりもダメージが少しだけ高いので、硬開三皇鎖では倒せないがこのコンボなら倒せるときのフィニッシュとして使えば…渋い。もっとも、これによって硬開三皇鎖の価値が低下することはまずありえないけどね。

●上段Kルートのクリティカルコンボ・改訂版

以前紹介したクリティカルコンボは、上段Kのルートだけダメージが低いのがネックだったが、このルートは以下のように変更すればダメージがほかのルート並に増加する。

跳領→撑掌→双飛脚（H+K）→斬捶・鷂子栽肩

双飛脚の後はなるべく相手との間合いを詰めてから斬捶を撃つことに注意しよう。

●受け身防止用コンボ

デンジャーゾーン上で相手に虎抱頭（⇨P）を当てた後は、吹き飛んだ相手が地面に付くギリギリでしゃがみKによる追い打ちが入る。このときKボタンを適当に連射していると、追い打ちが入るか入らないかが自分でもわからなくなるので、相手は非常に受け身を取りづらい。相手の技をDHで受け流した後、たまには狙ってみてもいいかも。

●クローズヒットについて

烏牛擺頭を密着状態でヒットさせるとクローズヒットとなるが、このとき同時にカウンターが発生していても、ダメージはほとんど変わらない。ホントに小ネタ。



雲閉日月把で相手を浮かせたら、クイックダッシュして落下地点で待ち、



撑掌の先端部分をかすらせるように当てる。なるべく早めに出そう。



その後すぐに擤把→斬捶・鷂子栽肩へとつなぐ。ダメージもそこそこ。

バース
リスクを省みない奇襲大作戦
担当 アディオスToshi

今回のバースの対戦攻略は、これまでとは少し趣向を変え「やらなくても勝率は下がらないけど、やって決まると結構面白い。でもリスクは高いよ」的なテクニックを2つばかり紹介。一応バースを使ってのものだがほかのキャラでも応用できるので、知らなかった人は試してみてくれ。

ムリヤリなT.F.B.B

要はT.F.B.Bの入力時に不都合な"しゃがみ状態"の作り方。しゃがみPから連携させては間合いが開いているし、しゃがみダッシュからは難しいし、そこで◇Hを使ってはどうでしょう？ 相手がしゃがんでいればそのまま入るし、入らなくてもうまく相手のスカリポーズとかの下をくぐり抜けてくれれば…。操作も簡単だしね。


潰されないように下段のOHで相手の懐に滑り込む。


しゃがみ状態はすでにできているから、速攻で入力だ。

確定に見えるローキック投げ

3D格ゲーの普遍的な戦法になりつつある"ワンパン投げ"。立ちPやしゃがみPで相手の動きを止めてから投げるというものだが、このゲームでそれをしようと思うと、相手がスカリポーズを出していない限りPの後にダッシュしなければならない。よって誰もが思う。「その場からコマンドが入力できれば楽なのに…」と。そんな願望を実現してくれる夢のようで、ハイソサエティーな小技がバースにはある。何を隠そう、⇩Kで出るローキックがそれだ。

このローキックはほかのものと違いモーション自体に前進能力があるため、相手に当たれば必ず投げ間合い内に入ってくれるのが特徴。ヒット、特にカウンターが望ましく、そのモーションの終わり際に投げコマンドを入力すれば…。なんと某格闘ゲームでみる"ローキック投げ"にクリソツ。もしやカウンターなら確定？ てなことはもちろんなく、簡単に割り込まれてしまう。それどころか当てたこちらのほうが投げられてしまう…。

しかし、ま、見た目はいいし、決まれば結構テクニカルに見えないことも…。ない？



ローキックがカウンター、相手は一瞬ひるむ…。



前進しているからその場で入力。でもどれほどリスキーか…。

基板 タイムマシン 基板

ホームページアドレス http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ストリートファイターEX	??,000
クールボーダーズ	??,000
VRオラトリオタングラム	???,000
ストリートファイターⅢセカンド	??,000
ソウルキャリバー	??,000
ダイナマイト刑事	??,000
対戦麻雀各種	??,000
FV2	???,000
エアガイツ	??,000
鉄拳3	???,000
ラストサバイバー	???,000

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

各種新作基板予約受付有・仮予約可能

ストリートファイターⅢ・3rd	（予約受付）
パワーストーン	（予約受付）
ジョジョの奇妙な冒険	（新作好調）
ガントレットレジェンド	（購入成難）
ファイティングレイヤー	（良中古有）
月華の剣士2	（良中古有）
サムライ2・アスラ斬魔伝	（要問合セ）
ホットギミック・快楽天2	（要問合セ）
ガンバード2	（要問合セ）
パカパカパッション	（要問合セ）
サイキックフォース2012	（値引相談）
ストⅢセカンド	（即売価格）
超鋼戦紀キカイオー	（良中古有）
ソウルキャリバー	（良中古有）
デッドオアアライブ＋＋	（即売価格）
バーチャファイター3tb	（値引相談）
VRオラトリオタングラム	（値引相談）
テトリスグランドマスター	（良中古有）
ライデンファイターズ2JET	（人気多シ）
MVSカセット各種	（最下価格）

NAMCO&KONAMI

アウトフォクシーズ	14,000
F／A	12,000
ナックルヘッズ	13,000
マイエンジェル3	35,000
ディグダグ	8,000
システム2マザーボード	3,000
マーベルランド（ROM）	10,000
ダダンダーン	30,000
グラディウス3	30,000
ダークフォースレジェンド	40,000
バーサスネットサッカー	40,000
バイオレントストーム	35,000
ファイティング武術（PCB）	15,000
ライフフォース	28,000

CAPCOM

ウォーザード（PCB）	15,000
ストリートファイターⅢ/2ND（PCB）	30,000
ストリートファイターⅢ（PCB）	15,000
ウォーザード（ROM）	8,000
ストリートファイターⅢ（ROM）	8,000
19XX（ROM）	22,000
D&D（ROM）	20,000
D&D2（ROM）	35,000
X-MEN（ROM）	3,000
X-MEN VS ST（ROM）	20,000
エイリアンVSプレデター（ROM）	35,000
サイバーボッツ（ROM）	5,000
スーパーストⅡX（ROM）	2,000
スーパーマッスルボマー（ROM）	10,000

OLD&IREM

ずんずんブロック	40,000
アップンダウン（海外）	15,000
アンブッシュ	22,000
アクロバット	40,000
ヴァンガード	15,000
エアーウルフ	10,000
カメレオン	20,000
剣豪	20,000
海底大戦争	25,000
ファイヤーバレル	20,000
ガンフォース	10,000
クロスブレイズ	25,000
R-TYPE2	10,000
R-TYPEレオ	11,000

SEGA

VF3TB（電源・H付）	60,000
バーチャストライカー（H付）	70,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・ハーネス・純P付）	150,000
バーチャストライカー2（電源・ハーネス付）	370,000
ラストブロンクス（H付）	38,000
上海・万里の長城（ROM）	20,000
アストラスーパースターズ（ROM）	10,000
ずんずん教の野望	7,000
ダークエッジ	15,000
チョップリフター	10,000
モンスターランド	18,000
STVマザーボード	24,000

TAITO&その他

サイキックフォース2012	53,000
サイキックフォースEX	13,000
ファイターズインパクト	15,000
レインボーアイランド エキストラ	25,000
レイストーム	17,000
Gダライアス	12,000
GダライアスVer2	12,000
ブランニュースターズ（VS基板・ハーネス付）	22,000
オスカー	20,000
ナックルバッシュ	25,000
エスプレイド	45,000
フィーバロン	50,000
バトライダー	8,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥45,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	¥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥35,000
21インチモニター（15Khzのみ）対応	¥10,000
20インチモニター（15Khzのみ）対応	¥ 5,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥20,000
14インチモニター（15／24Khz）対応	¥10,000

筐体（きょうたい）

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
ジャレコ・ポニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥20,000
ジャレコ・ポニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥50,000
タイトー・カナリー25（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥30,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&≧8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明

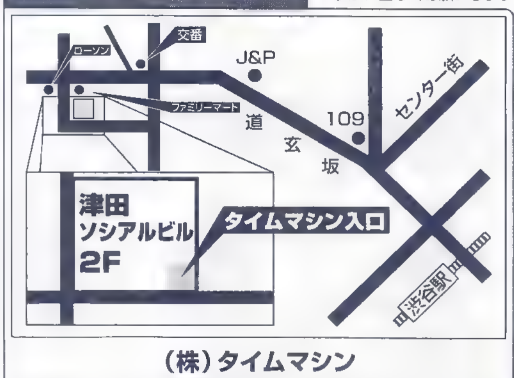
（PCB）とは…
①マザーボードシステムの基板は、[マザー（本体）]＋[ソフト（ROM）]＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
②特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を<基板（PCB）>と呼びます。

（ROM）とは…
マザーボードシステムの[ソフト（ROM）]の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した[マザー（本体）]が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ<ソフト（ロム）>に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495

営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

Σ8000に新機能

エネルギーを貯めるゲームに便利
ボタンを押すとエネルギーを貯めボタンを離すと連射する機能搭載

究極のコントロールBOX

超小型（縦125×横200×奥110）



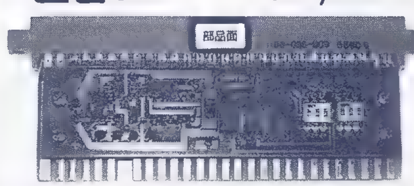
型番AV6000　¥26,000

AV5000がさらに進化、性能が一段とUPしました

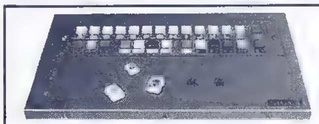
☆新開発のW.N.F回路の採用によりノイズの少ないくっきり、はっきり、鮮やかな映像が実現いたしました。
☆大電流の電源パック（5V/15A）の使用によりバーチャなどの大型筐体基板もOKです。
☆AV6000はゲーセン基板をテレビに映す装置です。
☆テレビのビデオとオーディオに接続するだけですから簡単です。
☆くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子に対応しています（別売のS端子コードが必要です）。
付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード&調整棒
注意：本体だけでは使用できません。別売のΣ8000が必要です。

新製品コーナー ゲーセンにも最適 同期連射装置

型番JA－1　¥6,000



*JAMMA基板専用です
*JAMMA基板とハーネスの間につけるだけですので簡単に取り付け出来ます
*15発と30発／秒切り換えSW付き
*3つボタンに対応（各ボタンON/OFF可能）



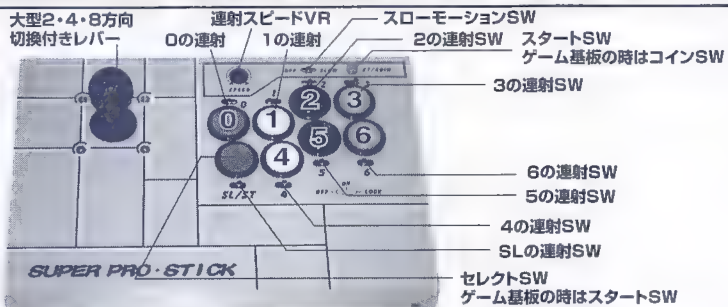
大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード用）
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
マックジャパン 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ゲームショップ三国志 03(5248)3140
（株）TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(6643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード……¥3,500
RGB15コード……¥5,000
S端子コード ………¥2,500
VHFコード…………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード…¥5,000
RGB15延長コード…¥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量1.5kg
型番Σ-8000TB　15,800円

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード（型番SF）……¥4,000
*ネオ用コード（型番N）……………………¥2,500
*2ボタン専用PCエンジンコード（型番PC2）……¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード（型番PC6）……¥4,000
*マスターシステム用コード（型番MM）……¥2,000
*コントロールBOX接続用コード（型番AS）……¥2,500
*サターン用コード（型番ST）…………………¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1 PCB 炎の売り! 1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK	
MVI（ソフト2本付）	18K
MVIF（ソフト2本付）	18K
MVIFZ（ソフト2本付）	19K
MV-2（ソフト2本付）	22K
MV-4（ソフト4本付）	21K
ASO	15K
航空騎兵物語	6K
ストリートスマート	3K
原始島	10K
ジョイフルロード（H付）	25K
ネクストスペース	6K
名人戦	3K
MVSロム	
ソニックウイングス2	2K
ソニックウイングス3	7K
わくわく7	6K
トップハンター	4K
ワールドヒーローズパーフェクト	2K
天外魔境真伝	3K
オーバートップ	7K
スラッシュラリー	4K
ニンジャマスターズ	4K
ブレイカーズ	8K
ネオジオカップ98	12K
戦国伝承2	3K
アンドロデュノス	5K
マジシャンロード	5K
ラストリゾート	2K
フライングパワーディスク	3K
ビューポイント	7K
ミラクルアドベンチャー	3K
メタルスラッグ	12K
ブレイジングスター	14K
ゴーストパイロット	2K
リーグボーリング	2K
ダンクドリーム	4K
その他在庫あります、お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE	12K
R-TYPE II	10K
R-TYPE LEO	12K
フック	13K
ボンバーマン	4K
ボンバーマンワールド	18K
エアデュエル	7K
トンマ	12K
大工の源さん	4K
ジッピーレース	3K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K
ガンフォース	8K
イメージファイト	9K
カプコン	
マッドギア	5K
1943	10K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイターIII（KIT）	5K

ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
バース	10K
ウオーザード	TEL
USネイビー	9K
必殺無頼拳	12K
エグゼドエグゼス	25K
戦場の狼	8K
戦場の狼2	9K
サイドアーム	10K
虎への道	10K
魔界村	15K
エリア88（海外）	10K
キカイオー（ポスター付）	TEL
ソンソン	13K
アタックス	3K
CPS II	
マザーボード	特価
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	2K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	3K
ヴァンパイアハンター（サブ）	2K
ストゼロ2（サブ）	2K
ストゼロ2海外（サブ）	6K
ストゼロ2α（サブ）	9K
ストゼロ3（ポスター付）	TEL
サイバーボッツ（サブ）	5K
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	4K
スーパーストII X（サブ）	3K
X-MEN（サブ）	3K
虹色町の奇跡（サブ）	4K
D&D（サブ）	12K
19××（サブ）	18K
コナミ	
ローラーゲームス	4K
トライゴン	10K
ガイアポリス	17K
パロディウスだ!	3K
とべ!ポリスターズ	8K
ゼクセクス	24K
ヘクシオン	1.5K
TMNT	6K
ハイパーオリンピック	6K
ハイパーオリンピック84	7K
ハイパースポーツスペシャル	7K
サンダークロス	20K
出たなツインビー	3K
対戦とっかえだま	5K
ロードファイター	8K
イーアルカンフー	10K
新入社員とおるくん	9K
クォース	3K
メインスタジアム	1.5K
サプライズアタック	6K
ジャイラス（純正）	15K
タイムパイロット（純正）	12K
バイオレントストーム	25K
少林寺への道	8K
サーカスチャーリー	10K
リングの王者	3K
M.I.A	23K

サラマンダ2	5K
X-MEN（2P）	18K
コントラ	7K
GIジョー	28K
アステリスク	20K
コナミのピンポン	4K
ときめき対戦ぱずる玉	4K
大好キッス	6K
ツインビーヤッホー	5K
パワフルプロ野球96	3K
ウイニングスパイク	12K
ウェディングラプソディ	4K
ロックンロープ（純正）	15K
ジャレコ	
エクセリオン	4K
ファンタズム	7K
グラティア（テトリスプラスサブ付）	12K
天聖竜	8K
EDF	6K
わいわいジョッキーゲートイン	6K
フィールドコンバット	5K
ゲーム天国	9K
セガ	
テトリス	2K
琉球	1.5K
ぷよぷよ	1K
ぷよぷよ通	2K
アッポー	14K
ポトポト	1K
コラムス	1K
コラムスII	1K
スタックコラムス	1K
カルテット	15K
カルテット2	19K
MVP	1K
DDクルー	3K
パーフェクトビリヤード	3K
サンダーフォースAC	5K
フラワー	12K
ロボレス2001	14K
パッシングショット	13K
フューチャースパイ	16K
オーライル	8K
バンクパニック	8K
レッスルウォー	3K
ワンダーボーイ	6K
コットン	15K
忍	9K
スクランブルスピリッツ	10K
ホッパーロボ	25K
忍者プリンセス	27K
青春スキャンダル	25K
ファンタジーゾーン	13K
バーニングライバル	9K
エアロシティ（セガ）（程度良）	38K
送料はお問合わせください	
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	2K
デカストリート	1K

ウィンターヒート	1K
花組対戦コラムス	3K
全日本プロレス	1K
グルーヴ オン ファイト	3K
ガーディアンフォース	13K
シーバスフィッシング	12K
コラムス97	2K
蒼穹紅蓮隊	2K
モデル2、モデル3	
デッドオアアライブ（B）	48K
ファイティングバイパース	48K
ラストブロンクス	58K
ソニック ファイターズ	40K
ヴァーチャ ファイター3	22K
ヴァーチャ ファイター2.1	13K
ヴァーチャ ファイター3Tb	33K
デッド オア アライブ（A）	15K
タイトー	
Gダライアス（ver.1）	14K
Gダライアス（ver.2）	15K
中華大仙	3K
ヘビーユニット	3K
バラメデス	1.5K
ガンフロンティア	23K
ガンフロンティア（海外）	20K
ヴォルフィールド	5K
グレートソードマン	13K
クイズクエスト（F II込）	2K
クイズ地球防衛軍（F II込）	2K
ニンジャキッズ（F II込）	7K
影の伝説	10K
ダイナマイトリーグ	1.5K
ピット&ラン	4K
エレベーターアクション	9K
サイレントドラゴン	10K
奇々怪界	10K
ワードナーの森	9K
フロントライン（P無）	7K
リターンオブインベーダー	8K
リングファイター	7K
クイズ捕物帳	2K
サイキックフォース2012（看板付）	TEL
レイストーム	15K
レイフォース	14K
あしたのジョー	6K
ハットトリックヒーロー（F II込）	3K
ルナーク（F II込）	8K
F-IIIサブ	
マザーボード（カセット11本付）	48K
ポップンポップ	6K
ダライアス外伝	3K
プチカラット	3K
データイースト	
ダーウィン4078	12K
ファイティングファンタジー	10K
デスブレイド	6K
ウルフファング	7K
キャプテンアメリカ	10K
ヘビースマッシュ	13K

スチャラカ空中戦（海外）	13K
イエローキャブ	12K
サボテンボンバーズ	7K
ミステリアスストーンズ	12K
バルダーダッシュ	7K
ジェネシス	10K
リバレーション	9K
ダークシール	7K
ダークシールII	8K
SRD	12K
マジカルドロップブラス1	4K
ナムコ	
ゼビウス	3K
ゼビウス 3D/G	10K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
マイエンジェル3	17K
ギャラガ	3K
クラックス	1.5K
ニューマンアスレチック	6K
F/A	12K
ディグダグ	5K
モトス	18K
システムF II生ボード	4K
球界道中記	5K
ランパート	7K
スーパーパックマン	15K
マッピー	8K
スタースイープ	5K
マッハブレイカーズ	20K
バーニングフォース	19K
ワンダーモモ	27K
アウトフォクシーズ	14K
コズモギャング・ザ・ビデオ	7K
オーダイン	18K
ドラゴンセイバー	13K
ナムコクラシックVol 2	25K
ティンクルピット	7K
ギャプラス	7K
マーベルランド	18K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
ソニックウィングス	7K
ラビオレプス	16K
パイプドリーム	5K
ターボフォース	13K
スーパーフォーミュラ	1K
ハットリス	2K
スペースボンバー（verB）	28K
ライジング	
バトライダー（異VerROM付）	18K
疾風魔法大作戦	10K
魔法大作戦	19K
テクノスジャパン	
西遊降魔録	4K
WWFレッスルフェスト	1.5K
WWFスーパースターズ	2K
エキサイティングアワー	3K
出世大相撲	8K

コンバットライブス	1.5K
ダブルドラゴン	7K
ダブルドラゴン3	5K
熱血高校ドッヂボール部	2K
ブロックアウト	2K
ザ・ビッグプロレス	3K
テクモ	
脳力向上委員会	1K
でろーんでろでろ	5K
エイトフォース	15K
ピンボールアクション	4K
ジェミニウィング	9K
タンクバスターズ	6K
がんばれギンくん	7K
東亜プラン	
テキパキ	5K
鮫!鮫!鮫!（1PverROM付）	20K
達人	6K
達人王	10K
飛翔鮫	7K
大旋風	4K
ヴィマナ	8K
ヘルファイヤー	6K
Vファイブ	8K
ドギューン	8K
究極タイガー	7K
カネコ	
富士山バスター	7K
サイバーン（サブ1本サービス）	16K
雀々パラダイス	12K
その他	
もうじゃ	1.5K
バルキューブ	2K
ロジックプロ	4K
ロジックプロII	2K
ウルトラマン	1.5K
連珠貴族	3K
テラフォース	7K
サンダー&ライトニング	2K
ライデンファイターズJET	TEL
ライデンファイターズ2	50K
ライデンファイターズ	35K
上海	7K
上海2	20K
ウルトラ警備隊	25K
ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン	8K
マクロス2	12K
ガンバード	12K
アクロバットミッション	4K
ギガンテス	14K
ドリフトアウト	4K
霊界導士	10K
イスパイアル	6K
ザ・高校野球（アルファ電子）	3K
マーカム	10K
バトルクロード	9K
ブレイゾン	2K
ドンキーコング3（純正）	14K

ポパイ（純正）	15K
マリオブラザース（純正）	15K
JuJu伝説	8K
ステッガー1	18K
ぷろっけん	3K
そこぬけ対戦ゲーム	4K
将棋	4K
五月陣戦	3K
バーチャボーリング（P付）	4K
ジャンプバグ	22K
スカッシュ	3K
ノバ2001	18K
クイズ18禁	4K
燃えよゴンタ	4K
だるま道場	4K
アルティメットモータルコンバット3	55K
ブラッドストーム	48K
テラフォース	7K
エスプレイド	TEL
弾銃フィーバロン	TEL
いっき	16K
ボンピングワールド	4K
スーパーパン	4K
娘牌	8K
ノストラダムス	18K
ストライカー1945 II	TEL
エキサイティングサッカー	2K
ワールドクラスボーリング（P付）	6K
SDガンダムネオバトリング	3K
究極のオセロ	3K
ムスタング	7K
ピットファイター（海外）	7K
麻雀・花札	
リアル麻雀P3	4K
リアル麻雀P5	3K
リアル麻雀P6	5K
リアル麻雀P7	TEL
流派	1K
スーパー華パラダイス	2K
恋々しましょ	8K
スケバン雀士竜子（H付）	17K
ファイナルロマンス	2K
ファイナルロマンス4（C付）	TEL
麻雀同級生	3K
ポン 珍 カン	1K
麻雀吉本劇場	2K
華弥生	2K
お立ち台の掟	4K
若草物語	10K
雀々しましょ	14K
着せかえ麻雀	8K
ハイパーリアクション2	TEL

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB超高額の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2 コントロールBOX、モニターパーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（A）PCB用JAMMハーネス
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター

とても使いやすい親切設計!

1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて!

◎格闘ゲームから麻雀まで…**パナツイン**
◎麻雀はやらないヨ!という方は ……… **パナカスタム**
◎1人用でOK、省スペース型 **シグマAV6000＆8000ターボ**
◎格闘ゲームメインの方へ… **ベガJr**
◎業界一のコストパフォーマンス ……… **コンボAV**

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

20インチ¥58,000（税別）

新製品 29インチ価格はTELにて

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 **¥22,000**（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥4,980
★タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥4,980
★グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥3,980
★ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★パニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥4,980
★シャクーフー（中古ですが再入荷!!）	¥3,980
★ダブルドラゴン3 中古（アーケードの移植 日本未発売）	¥1,980
★ダブルドラゴン5 中古（オリジナル対戦格闘）	¥1,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM11:00〜PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800（税別）

注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 新品 **¥1,980**（税別）
※詳細はホームページにてご覧になれます。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行
- アウトゾーン ¥3,000
- アンダーカバーコップス ¥8,000
- アラビアンファイト(4P) ¥6,000
- アラビアンマジック ¥5,000
- アステリクス ¥6,000
- アクウギャレット ¥6,000
- 19XX ¥18,000
- ウルトラ闘魂伝説 ¥2,000
- ウルトラマン倶楽部 ¥2,000
- ウルトラ警備隊 ¥7,000
- ウイニングスパイク ¥9,000
- X-MEN VS SF ¥16,000
- エイリアンズ ¥3,000
- エイリアンVSプレデター ¥20,000
- エスケープキッズ ¥5,000
- エアガイツ ¥45,000
- SDガンダムレインボー大陸戦記 ¥3,000

カ行
- 格闘野球リーグマン ¥12,000
- ガーディアンズ ¥7,000
- 海底大戦争 ¥12,000
- ガンバード ¥3,000
- ガンフォース ¥2,000
- キャプテンコマンドー ¥3,000
- ギャロップレーサー ¥3,000
- ギャロップレーサーII ¥4,000
- ギャルズパニック ¥2,000
- ギャルズパニックII ¥3,000
- ギャルズパニックIII ¥7,000
- クライムファイターII ¥3,000
- クライムシティー ¥3,000
- グリッドシーカー ¥3,000
- ゴールデンアクス ¥2,000
- ゴールデンアクスII(4P) ¥16,000
- 豪血寺一族II ¥6,000
- 豪血寺一族III ¥11,000

サ行
- サイキックフォース ¥3,000
- サイレントドラゴン ¥3,000
- サッカースーパースター(W/C付) ¥10,000
- サンセットライダーズ ¥7,000
- サンダードラゴンII ¥6,000
- サンダーゾーン ¥2,000
- サンダーフォックス ¥3,000
- ジオストーム ¥6,000
- ジョー＆マックリターンズ ¥7,000
- シンプソンズ ¥4,000
- ジャッキーチェン ¥12,000
- ジャスティス学園 ¥38,000
- GIジョー ¥6,000
- 上海 ¥1,000
- 上海II ¥13,000
- 上海III ¥8,000
- スーパー上海 ¥1,000
- JJスコーカーズ ¥6,000
- スターグラディエーターII ¥63,000
- ストIIダッシュターボ ¥2,000
- ストZERO2α ¥11,000
- ストリートファイターEX ¥11,000
- ストリートファイターEXプラス ¥17,000
- ストリートファイターEX2 ¥55,000
- ストリートファイターIII ¥7,000
- ストリートファイターIII 2nd ¥18,000
- ストリートファイターZERO3 ¥60,000
- スーパーパズルファイターIIX ¥10,000
- スーパーマン ¥2,000
- スパイダーマン ¥4,000
- ストライカー1945 ¥9,000
- ストライカー1945II ¥30,000
- ストームブレード ¥10,000
- スノーブラザーズII ¥8,000
- スノーブラザーズ ¥3,000
- スラムダンクII(W/C付) ¥8,000
- セイブカップサッカー ¥2,000
- セクシーパロディウス ¥12,000
- セーラームーン ¥8,000
- 戦国エース ¥3,000
- 戦国ブレード ¥3,000
- 戦球 ¥30,000
- ソルディバイド ¥8,000
- ソニックウイングス ¥1,000
- ソニックウイングLMT ¥4,000

タ行
- ダイナマイト刑事2(A) ¥95,000
- ダイナマイト刑事2(B) ¥105,000
- ダイエットGOGO ¥3,000
- 大王 ¥4,000
- 堕落天使 ¥14,000
- タンクフォース ¥16,000
- ダンジョンズ＆ドラゴンズII ¥20,000
- ダンジョンズ＆ドラゴンズII(ソフト) ¥10,000
- タンブルポップ ¥2,000
- ダンシングアイ ¥8,000
- 中国龍II ¥20,000
- 中国龍IIIスペシャル ¥30,000
- ツインイーグルII ¥8,000
- 鉄拳2B ¥16,000
- 鉄拳3 ¥58,000
- テトリスプラスII ¥10,000
- 闘姫伝承 ¥6,000
- ドラゴンマイト(キック線) ¥11,000
- ドラゴンボールZ(バンプレ) ¥5,000
- ドラゴンボールZII ¥10,000
- 首領蜂 ¥17,000
- 怒首領蜂 ¥40,000
- 闘魂列伝3 ¥45,000

ナ行
- ナイツオブザラウンド ¥3,000
- ナイトスラッシャー ¥10,000
- ナックルバッシュ ¥5,000
- ナムコクラシックI ¥8,000
- ナムコクラシックII ¥11,000

ハ行
- バトルサーキット 15,000
- バイオレントストーム ¥10,000
- バーチャファイター3 ¥30,000
- バツグン ¥3,000
- ハットトリックヒーロー93 ¥4,000
- バイパーフェーズ1 ¥30,000
- バーサスネットサッカー(W/C付) ¥25,000
- ハイパーオリンピックIN長野 ¥6,000
- バッキーオヘア ¥7,000
- ヒーテッドバレル ¥6,000
- フーピー ¥2,000
- ファイナルスターフォース ¥3,000
- ファイアーバレル ¥6,000
- ファイターズインパクト ¥4,000
- ファンキージェット ¥2,000
- ファイナルロマンスR(H付) ¥20,000
- フック ¥4,000
- ヘブンズゲート ¥7,000
- ポケットファイター ¥18,000
- ポケットファイター(ソフト) ¥8,000
- ボンバーマンワールド ¥8,000
- ボンバーマン ¥1,000
- ポケットギャルDX ¥6,000

マ行
- マクロス ¥3,000
- マクロスプラス ¥11,000
- マイルスマイル ¥3,000
- マジンガーZ ¥3,000
- ミスティックウォリアーズ ¥10,000
- MSH VS カプコン ¥40,000
- MSH VS カプコン(ソフト) ¥30,000
- MSH VS SF ¥22,000
- MSH VS SF(ソフト) ¥12,000
- メジャータイトル2 ¥8,000
- メタモルフィックフォース ¥9,000

ラ行
- 雷電 ¥3,000
- 雷電II ¥11,000
- 雷電DX ¥13,000
- 雷電ファイター ¥35,000
- 雷電ファイターII ¥40,000
- ライトブリンガー ¥8,000
- リベログランデ ¥45,000
- レジオネア ¥5,000
- レイストーム ¥5,000
- ローラーゲーム ¥2,000
- ロックマン ¥3,000

ワ行
- ワールドスタジアム98 ¥45,000
- ワールドカップ'94 ¥2,000
- ワールドラリー ¥7,000
- ワンダー3 ¥4,000

ネオジオ
- 将棋の達人 ¥8,000
- ティンクルスタースプライツ ¥5,000
- ビッグトーナメントゴルフ ¥8,000
- KOF97 ¥4,000
- ネオボンバーマン ¥3,000
- キングオブファイター95 ¥1,000
- キングオブファイター96 ¥500
- パズルボブル ¥1,000
- ソニックウイングスII ¥1,000
- ダブルドラゴン ¥2,000
- ネオジオハード(1スロ 大) ¥7,000
- ネオジオハード(1スロ 中) ¥8,000
- ネオジオハード(1スロ 小) ¥10,000
- ネオジオハード(4スロ) ¥11,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

麻雀基板　大特価セール

•下記タイトル、2枚で¥4,000－（税抜）
（注:インスト無、マニュアルコピーです）

麻雀ファンタジックラブ、リアル麻雀P6、リアル麻雀P5
セーラーウォーズ、麻雀同級生、リアル麻雀P3

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB
- CPSIIマザー(ソフト付) ¥16,000
- ヴァンパイアセーバー(SUB) ¥1,000
- ヴァンパイアハンター(SUB) ¥1,000
- ヴァンパイアセーバー2(SUB) ¥3,000
- ヴァンパイアハンター2(SUB) ¥3,000
- サイバーボッツ(SUB) ¥2,000
- マーヴルスーパーヒーローズ(SUB) ¥3,000
- サイドアーム ¥10,000
- ウォーザード(SUB) ¥5,000
- SFIII(SUB) ¥5,000
- SFIII 2ndIMPACT ¥30,000
- クイズ七色ドリームス(SUB) ¥4,000
- 天地を喰らうII ¥12,000

タイトーPCB
- ヴォルフィード ¥5,000
- スーパーライダー ¥8,000
- ビット＆ラン(H付) ¥3,000
- マジカルデート ¥4,000
- マジカルデートEX ¥4,000
- Gダライアス ¥10,000
- インベーダーDX ¥3,000
- ぽっぷんぽっぷ(SUB) ¥4,000
- パズルボブル4(SUB) ¥10,000
- きらめきスターロード(SUB) ¥4,000
- プチカラット(SUB) ¥5,000

ナムコPCB
- ギャラガ ¥3,000
- スタースイープ ¥3,000
- ゼビウス3D/G ¥10,000
- モトス ¥15,000
- パック＆パル ¥27,000
- ワンダーモモ ¥25,000
- プライムゴールEX ¥12,000
- 子育てクイズ2 ¥2,000
- 子育てクイズ3 ¥22,000

セガPCB
- テトリス ¥2,000
- コットン ¥10,000
- ガルディア(H付) ¥10,000
- ダークエッジ(SUB・4PSUB無) ¥3,000
- モンスターレア ¥7,000
- ダイナマイト刑事(カセット) ¥2,000
- 花組対戦コラムス(カセット) ¥2,000
- ゼロガンナー(SUB) ¥10,000
- バーチャロン(SUB) ¥10,000
- ラストブロンクス(SUB) ¥6,000
- ソニックファイター(SUB) ¥6,000
- デッドオアアライブ(SUB) ¥10,000
- ファインドラブ(カセット) ¥5,000
- アストラスーパースターズ(カセット) ¥8,000

ネオジオ
- 月華の剣士 ¥3,000
- リアルバウト餓狼伝説2 ¥3,000
- ティンクルスタースプライツ ¥14,000
- マジカルドロップ3 ¥3,000
- マネーアイドルエクスチェンジャー ¥6,000
- ブレイカーズ ¥10,000
- ネオドリフトアウト ¥4,000
- ダンクドリーム ¥5,000

コナミPCB
- システムGX(ソフト付) ¥6,000
- ウエディングラプソディー ¥4,000
- 出たな!!ツインビー ¥3,000
- パロディウスだ ¥3,000
- ハイパーオリンピック(H付) ¥5,000
- スーパーバスケット(H付) ¥3,000
- ツタンカーム ¥10,000
- パワフルプロ野球96 ¥2,000
- 対戦とっかえ玉(SUB) ¥2,000
- 飛べポリスターズ ¥6,000

その他PCB
- アルゴスの戦士 ¥25,000
- 疾風魔法大作戦 ¥6,000
- バトルガレッガ ¥14,000
- ソニックウイングス ¥4,000
- ガンネイル ¥15,000
- ハチャメチャファイター ¥6,000
- 怒首領蜂(P無) ¥10,000
- 怒(P無)(H付) ¥7,000
- ファイティングサッカー ¥3,000
- ぺんぎんくんウォーズ ¥10,000
- レイダース5 ¥40,000
- タスクフォースハリアー ¥5,000
- 底抜け対戦ゲーム ¥3,000
- 電神魔鬼 ¥20,000
- トップローラー(H付) ¥13,000
- ファイヤートラップ ¥3,000
- ザ・ディープ ¥5,000
- ガンバード ¥10,000
- Mr.DOvsユニコーン ¥8,000
- 達人王 ¥10,000
- オニ ¥8,000
- SDガンダムネオバトル ¥5,000
- マジカルドロップ ¥3,000
- 魚ポコ ¥14,000
- オセロダービー ¥3,000
- 究極のオセロ ¥3,000
- ドンデンラバー ¥3,000
- ステッガー1 ¥12,000
- ロジックプロ ¥3,000
- ロジックプロII ¥2,000
- ロードランナーIII ¥20,000
- ジェムクラッシュ ¥8,000
- 女流将棋教室 ¥33,000
- 女流将棋教室(ソフト) ¥28,000
- エスパイアル(H付) ¥8,000
- サルカニハムゾー(SUB・パドル付) ¥7,000
- クイズセーラームーン ¥20,000

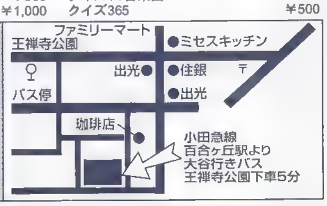
麻雀PCB
- 花牡丹(BET) ¥35,000
- 雀々パラダイス ¥12,000
- 雀々パラダイス2 ¥15,000
- ヴァーチャル麻雀(カセット) ¥2,000
- セーラーウォーズ(BET) ¥12,000
- 麻雀学園祭 ¥13,000
- スーパーリアル麻雀P7 ¥24,000
- スーパーリアル麻雀P7(ソフト) ¥19,000

データーPCB
- チャイナタウン ¥12,000
- ヘビースマッシュ ¥10,000

奉仕品
(1万円以上お買い上げの方に限ります)
(インスト・マニュアル無商品多数!!)
- スーパーSFII(SUB) ¥500
- SF ZERO(SUB) ¥300
- SF ZERO2(SUB) ¥300
- ヴァンパイアセーバー(SUB) ¥400
- ヴァンパイアハンター(SUB) ¥400
- パワフルプロ野球96 ¥500
- 対戦パズル玉(SUB) ¥100
- 沙羅曼蛇2(SUB) ¥300
- ツインビーヤッホー(SUB) ¥200
- スズカ8アワーズ(ROM) ¥300
- ギャラガ ¥800
- コラムス97(カセット) ¥500
- ぷよぷよSUN(カセット) ¥200
- 全日本プロレス(カセット) ¥300
- コットンII(カセット) ¥300
- まるちゃんデグー(カセット) ¥300
- 花組み対戦コラムス(カセット) ¥500
- ダイナマイト刑事(カセット) ¥300
- フラッシュポイント ¥1,000
- アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可) ¥300
- ダライアス外伝(SUB) ¥500
- エレベーターアクションリターンズ(SUB) ¥1,000
- パズルボブル2X(SUB) ¥300
- パズルボブル3(SUB) ¥1,000
- バブルシンフォニー(SUB) ¥800
- 逆鱗弾(SUB) ¥500
- カイザーナックル(SUB) ¥800
- 究極タイガーII(SUB) ¥800
- アルカノイド(P無) ¥2,000
- クイズKOF(カセット) ¥200
- サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可) ¥300
- モンスタースライダー(SUB) ¥100
- 戦球(SUB) ¥500
- グラディア(SUB) ¥500
- テトリスプラス(SUB) ¥800
- ゲーム天国(SUB) ¥500
- ダウンヒル ¥800
- ヴァーチャボーリング(P無) ¥100
- クラッチヒッター ¥500
- パズル番長 ¥500
- ぷるるん ¥500
- オーマイガー ¥500
- ハットトリス ¥1,000
- 卒業証書 ¥500
- ロジックプロII ¥1,000
- プニッキーズ ¥2,000
- クイズ宿題を忘れました ¥200
- クイズF1 1,2フィニッシュ ¥300
- クイズ赤丸急上昇 ¥800
- 子育てクイズ2 ¥500
- 早押し王座決定戦 ¥200
- クイズココロジー ¥500
- クイズ世界はショーバイ・ ¥500
- クイズTV合衆国 ¥500
- クイズ365 ¥500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　TEL.044-954-9459　FAX.044-966-8287



KONAMI

BM・DDR開発者がスクールに来校

ビートマニア　ダンスダンスレボリューション

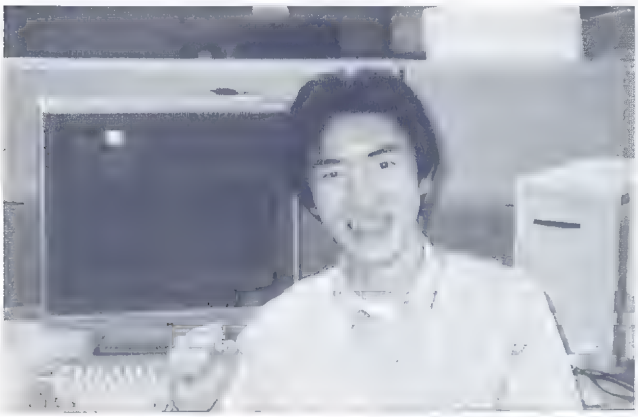
ビートマニア・ダンスダンスレボリューションの開発者をお招きしての特別説明会実施!!

KCEスクールでは、毎週金曜日18:00から説明会を実施しておりますが、来年1月と2月にコナミ開発者をお招きしての特別説明会を東京本校と神戸本校で実施します。今回お招きするのはビートマニア・ダンスダンスレボリューションの開発者です。説明会では、「ゲーム開発者を目指すきっかけ?」「クリエイターとして必要な素養とは何か?」などクリエイターを目指す方にとって役に立つお話をしていただく予定です。また、質疑応答の時間もありますので普段から疑問に思っていることに直接回答していただけます。他では聞けない開発秘話やその他おもしろい話なども聞けるかもしれません。参加ご希望の方は、お電話でKCEスクール入試事務局へお早めにお申し込み下さい。

特別説明会

日　時	平成11年2月6日（土）14:00開始
場　所	東京本校・神戸本校
講演者	東京本校『ビートマニア』開発者 神戸本校『ダンスダンスレボリューション』開発者

※席に限りがございます。事前に必ずお電話でお申し込み下さい。



夢をかなえてプロになった下平淳君

コナミへ18名入社！予備校生24名も半年で本校へ進学！

卒業は来年3月だけどKCEスクールを既に卒業してコナミでクリエイターとして入社した先輩が18名います。そのひとりKCE大阪の下平淳君からのメッセージ。

「今は3Dモデル関係のプログラムを作ってます。スクールと職場の大きな違いは、やはり責任感という部分。いい加減な人間はチーム・会社に受け入れてもらえませんからね、やはり。ですからスクールにいる間に、技術はもちろんチームワークも学んでおかないと。今のゲームは一人では作れない。だから自分の分担ができる。それは、不得意なものかもしれない。でも、やり遂げないと、ダメですね。とにかくやり遂げること、そして周りの注目を集める、良い意味での個性を身に付けることが必要です。」KCEスクールでは、多くの実践校生が下平君の様に夢を現実のものにしています。又、予備校生もわずか半年間で24名もの学生が本校に進学を果たしております。

通年募集、通年入学!

KCEスクール予備校はいますぐ入学が可能です（毎月1日入学）。 大学生・社会人に最適な夜間基礎コースも開講中!

KCEスクールからのお知らせ

KCEスクールでは来年4月に3つの新規コースを開講します。開講するのは3DCGコース・ディレクターコース・シナリオコース。（ディレクターコース・シナリオコースは東京予備校のみ開講です。）

資料請求方法 ※電話・インターネットでも請求できます。

■資料請求方法は、ハガキ又は封書に下記事項を記載の上ご請求ください。
なお、正面に「平成11年度資料請求」と朱書きして下さい。

［記載事項］ 1.住所（郵便番号、県名も記載して下さい）2.電話番号 3.氏名（ふりがなをつけて下さい） 4.年齢 5.性別 6.在学学校名・学年（お勤めの場合は最終学歴・会社名）7.掲載誌名

［ 請 求 先 ］ 〒106-0032 東京都港区六本木1-4-30 KCEスクール入試事務局
TEL 03（3224）0573（代）
（お問い合わせは　9:00～17:00　土曜・日曜・祝祭日を除く）

■定　　員＝本校・予備校の全コース合わせて400名/男女

■入学資格＝高等学校を卒業した方・平成11年3月高等学校卒業見込みの方・高等学校卒業に準じる資格を有する方。

KCEスクール

コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生 募集中!!

●インターネット情報サービス（最新情報はこちらで）

ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/school

TEL 03（3224）0573（代）

コナミは東証・大証一部上場会社です

開講コース

KCEスクール予備校

- プログラム基礎コース
- 音響サウンド基礎コース
- CG基礎コース
- ディレクター基礎コース
- シナリオ基礎コース

KCEスクール本校

- プログラム本コース
- 音響サウンド本コース
- 映像デザイン本コース
- 3DCG本コース
- ディレクター本コース
- シナリオ本コース

KCEスクール実践校

●全国10ヶ所のコナミ開発会社へ教育配置●

※ディレクター基礎コース・シナリオ基礎コースは東京予備校のみの開講となります。
※ディレクター本コース・シナリオ本コースは、平成12年度より募集となります。

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST 編集部 行
ゲーメスト2/27号アンケート

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは2月26日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト2/27号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡 区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時に注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社に問い合わせてもらってください。

(キリトリ線)

ゲーメストビデオ注文書

書店TEL	(　　)
書店FAX	(　　)
部数	本
条件	買切
書名	
担当者	
回	
巻	
定価	
注文日	月　日
株式会社 新声社	

ゲーメストコミック注文書

書店TEL	(　　)
書店FAX	(　　)
部数	本
条件	
書名	
担当者	
回	
巻	
定価	
注文日	月　日
株式会社 新声社	

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　難易度 残機設定

備　考（タイム・残機）

ゲームセンター
名前
電話
住所

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

（キリトリ線）

GAMEST

ゲーメスト2/27号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト2/27号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、38～39ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年2月26日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　　理由は

2:今号の特集記事［己の野望'99］の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答可）

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答可）

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。（複数回答可）

8 今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:あなたの好きなレゲー（レトロゲーム）のタイトルとその理由を教えてください。

10.アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

11:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

12:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL（　）
貴店FAX（　）
（条件）買切

私立ジャスティス学園 Vol.42	本体価格 6,500円	本
怒首領蜂2nd～紅の弾幕編 Vol.43	本体価格 5,800円	本
ストリートファイターZERO2 Vol.25	本体価格 4,660円	本
バトルガレッガ Vol.27	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース Vol.28	本体価格 5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 Vol.29	本体価格 4,660円	本
レイストーム Vol.30	本体価格 5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER Vol.31	本体価格 5,631円	本
ゲーメストザオブザイヤー1996 Vol.32	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 Vol.33	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX Vol.33	本体価格 4,800円	本
ストリートファイター Vol.36	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 ACT.1 Vol.37	本体価格 5,800円	本
鉄拳3 ACT.2 Vol.38	本体価格 5,800円	本
怒首領蜂 Vol.39	本体価格 5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー Vol.40	本体価格 5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 Vol.41	本体価格 5,800円	本

注文日　　月　　日
株式会社 新声社

（キリトリ線）

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL（　）
貴店FAX（　）

速攻生徒会① 小川雅史	本体価格 485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史	本体価格 505円	冊
Gヒコロウのみんなはどう? Gヒコロウ	本体価格 780円	冊
月華の剣士 藤田丈士	本体価格 980円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG① 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG② 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG③ 鷹岬諒	本体価格 540円	冊
パラレルトラッパーズ! いのうえ空	本体価格 550円	冊
サイキックフォース2012コミックアンソロジー	本体価格 880円	冊
ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム	本体価格 880円	冊
ねこばかコミックアンソロジーVol.6ねこなかま	本体価格 780円	冊
アクアリウム 須藤真澄	本体価格 950円	冊
とりばかコミックアンソロジーVol.1～いんこびより	本体価格 680円	冊
K.O.F コミックアンソロジー③	本体価格 780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑪	本体価格 590円	冊
K.O.F 京vs庵 炎の対決 4コマ	本体価格 590円	冊
リアルバウト餓狼伝説2 4コマ	本体価格 620円	冊

注文日　　月　　日
株式会社 新声社

INFORMATION

TOPICS
○「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」
テレビアニメ化決定！
○雑誌社対抗ガンシューティングゲーム大会
ゲーメストチーム優勝!!
○「サイレントメビウス」
ビデオ＆LD発売!!
○「BLOODY ROAR2」
ゲーム大会参加者募集中！
○「ゲーム懸賞論文」
入賞者発表！

JOYPOLIS
○東京・横浜ジョイポリス
「アステロイド・ゾーン」登場！

てあたりしだいゲームリスト
○1月以降の新作ゲーム
18タイトルを紹介!!

DISC BOX
今号のおすすめ
○ファイティングレイヤー/アリカ
サイトロンオリジナルサウンドトラックス

○モグラッパー
サウンドトラック
○ダブルキャスト
ザ・ドラマCD
○サンバギータ
オリジナルサウンドトラック
○From the Bests…
金月真美

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ2月28日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●2月7日（日）に、「ワンダーフェスティバル'99」が開催されるかも。場所は東京ビッグサイトの東1～3ホールかも。模型イベントとしては最大級のものだけに、目が離せないかも。マルゲ屋も出店するので、会場に来たら立ち寄ってくれるとうれしいかも！

TOPICS

庄司先生の「ヨーコ」がアニメ化！

ANIME

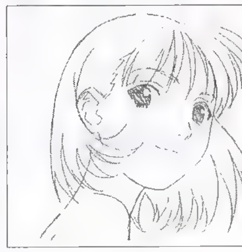
ＴＶでそれゆけ！「ヤマモト・ヨーコ」

コラムでおなじみの庄司卓先生の長期シリーズ作品「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（富士見ファンタジア文庫）が、この春ＴＶアニメ化されることになったぞ。気になる放送局やボイスキャストなどはまだ未定だが、監督は新房昭之、制作はＪ・Ｃ・ＳＴＡＦＦと、安定した作品作りに定評のあるスタッフ陣なので、原作ファンにもこれからの人にもオススメできるぞ。

で、これからの人のために作品の説明を軽くしておくと、2つの舞台は未来の宇宙空間。人類はＴＥＲＲＡとＮＥＳＳという主な陣営に分かれ、さまざまな問題で摩擦を生じている。それを解決する手段がタイトルにも入っている、宇宙戦艦による戦闘（ただし技術の進歩により死人は出ない）だ。この最高技術を投入された戦艦はプレイヤーと呼ばれるパイロットが一人で操艦することができる。が、最新鋭ＴＡ－2シリーズはその時代の人間では扱うことができず、過去の世界（これが現代にあたる）の洋子をはじめとする女子高生たちがスカウトされた（この辺がＳＦチック）。個性溢れる彼女たちとそれにひけを取らない多彩な戦艦たちの戦闘。これらがＴＶで毎週観られるなんていい時代になったもんだ。

これ以上はこれからの人のためにとっておくとして、ここでは洋子たちの設定をちょびっとだけお見せして引き上げるとしよう。とりあえずヒロイン山本洋子のゲーマーっぷりは、本誌の読者ならニヤリとすること請け合いだ。

詳細が決まり次第、コラムやこのコーナーでお知らせしていくので、気になる人はDon't Missed！



ヒロインの山本洋子。腕ききのゲーマーという設定である（笑）。



個人的好みにより白鳳院綾乃エリザベスの設定も掲載だ。キャラクターデザインは渡辺明夫（デザインは放映時には多少の変更があるかも）。

©庄司卓・赤石沢貴士／角川書店

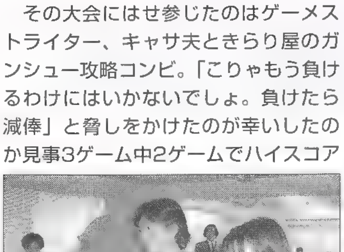
雑誌社対抗ガンゲー大会結果報告！

REPORT

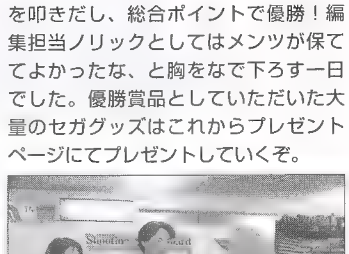
当然？優勝！メンツは保ったぞ、と。

去年の12月22日セガ・エンタープライゼス本社にて雑誌社対抗「狙ってポン」というふざけたネーミングの大会が催された。対抗戦をやるにあたって選ばれたゲームは、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」「LAマシンガンズ」「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」の3つ。狙ってポンの名の示すとおり大きなジャンルでガンシューティングに捉えられるゲームばかり。参加メディアは、週刊ファミ通、ドリームキャストマガジン、ゲームウォーカー、ファミ通DC、電撃ドリームキャストなどのコンシューマ雑誌の他に、これぞ本職というか、月刊GUNとコンバットマガジンといった面々。

その大会にはせ参じたのはゲーメストライター、キャサ夫ときらり屋のガンシュー攻略コンビ。「こりゃもう負けるわけにはいかないでしょ。負けたら減俸」と脅しをかけたのが幸いしたのか見事3ゲーム中2ゲームでハイスコアを叩きだし、総合ポイントで優勝！編集担当ノリックとしてはメンツが保ててよかったな、と胸をなで下ろす一日でした。優勝賞品としていただいた大量のセガグッズはこれからプレゼントページにてプレゼントしていくぞ。



真剣にプレイする2人。優勝狙ってます。



優勝できてよかった。負けたら…ね。

「アーケードゲーム」を考えろ！
「ゲーム懸賞論文」結果発表!!

CAMPAIGN

今回で11回目を迎える「コインジャーナル／ゲーメスト共催ゲーム懸賞論文」。「ゲームセンター」か「アーケードゲーム」がテーマであれば何を書いても良いこの企画、今回は全部で55通の応募があり、審査の末、右のような結果となった。

今回の傾向としては、世間においてゲームが犯罪の温床として非難される現状に対し、その反論という趣旨のものが増加していた。受賞作は次号以降で紹介していくので、お楽しみに！応募してくれたみなさん、ありがとうございました！

結果発表！！

最優秀賞：該当作なし

一席：
「母親ＶＳゲームセンター」
松村典子（山口県）

二席：
「ゲームの面白さの本質」
佐藤大地（神奈川県）

三席：該当作なし

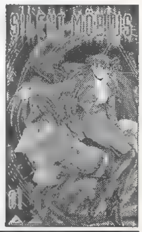
佳作：
・「アーケードゲームの永続性について」阿部光宏（愛知県）
・「壁」稲村弘幸（東京都）
・無題　諸江一徳（佐賀県）
・「今、ゲームが必要としている真の残酷さ」井上加勇（東京都）

セルフリメイクなみのパワーアップ！ present
「サイレントメビウス」ビデオ＆LD発売！

REREASE

こないだ秋葉原に行ったら目に入ったのが右のビデオ。しまった！これこそインフォメ読者に紹介しなくては!! なんせこのビデオ＆LDはTV放映版から大幅なリテイクが加えられ、作画・音響ともにおもいっきりパワーアップしているのだ。しかもLDはこだわりのCAV仕様だし。

そんなこと知ってるって？じゃあここでプレゼント！ビデオの第1巻を3名様にあげるぞ。欲しい人は「インフォメサイメビ由貴大好き」係まで応募してね！



ビデオ　品番：BES－2125

レーザーディスク　品番：BEAL－1269

価格：ビデオ、LDともに第1巻：4,800円（2巻以降7,800円、全7巻、税抜き）

1巻のみ2話、2巻以降各4話収録。第1巻好評発売中!!

バレンタインに血の雨が降る
「BLOODY ROAR2」大会開催!!
その名も「激チョコ!!獣化決戦」

EVENT

ハドソンから絶賛発売中！のPS用ソフト「BLOODY ROAR2」を使った大会が開催される。しかもバレンタインデーに。なにが悲しくて2月14日に取材に行かなきゃならんのだ！という担当の憤りもひとしおだ。

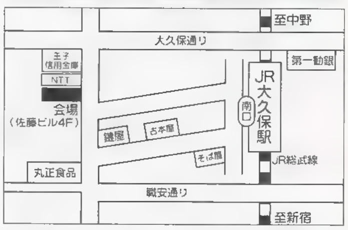
で、この大会には読者のみんなも参加できる。優勝賞品はなんとDVD／LDコンパチブルプレイヤー！ほかにも豪華賞品がたくさんあると思うぞ！こりゃもう参加するっきゃないかもね！

当日の参加予定者は、あの有名な「BLOODY ROAR2」世界ランキングウェルター級第1位の福屋獣王氏（ハドソン開発ディレクター）、各雑誌社、デジタルエンタテイメントアカデミー学生チーム、そして一般参加の君たちだ。また、特別ゲストとして筋肉少女帯の大槻ケンヂ氏も来場するぞ。

参加希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、大会への意気込みを400字以内で書いて、下記の宛先に送ろう！優先参加券が送られて来るぞ。当日参加も可能だが、人数制限があるので、良い子はハガキで応募しようね。じゃ、会場で待ってるぜ！

【大会開催概要】
日時：2月14日（日）　13:00～
会場：東京都新宿区北新宿1-5-2
佐藤ビル4F

【参加応募先】
〒162-8462　東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1　株式会社ハドソン宣伝部「ブラッディロア2」ゲーム大会運営事務局



JOYPOLIS!
新アトラクション「アステロイド・ゾーン」登場！

今年の流行語確定の「世紀末」をテーマにした新アトラクションが、東京・横浜ジョイポリスに導入されるのだ！「アステロイド・ゾーン～タイム・オブ・アルマゲドン～」は、「宇宙空間の体験」と「世紀末…地球の最後」をテーマにした体感型アトラクション。いろいろなタイプのシーンから構成されていて、中には話題の映画「アルマゲドン」とタイアップした体感シーンもあるとか。2月いっぱいの限定アトラクションだから、みんな早めに行っとこうね！



中の様子。あとは自分で体験しよう！



映画「アルマゲドン」の1シーン。

アステロイド・ゾーン
～タイム・オブ・アルマゲドン～
場所：東京ジョイポリス
横浜ジョイポリス
料金：300円　　プレイ時間：約3分

てあたりしだい GAMELIST

teatari teatari teatari

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●AOUショー目前！他にもタイトルはあるのか？

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
1月発売					
バストアムーブ	アトラス	音楽ゲーム	特殊	1月下旬	ロケーションをクラブに変えるダンスアクション決定版！
エリア51サイト4	SNK	ガンシューティング	銃	稼働中	敵は迫り来るエイリアン。ガンガン・バシバシ打ち倒せ！気分爽快、すっきりさわやか。
餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	8-4	1月28日予定	ハイパーネオジオ64で餓狼シリーズ期待の登場。3Dになって××で○○○で△△だぞ！
スリルドライブ	コナミ	ドライブ	特殊	1月8日	ドライブゲーム不振にもめげず、現在人気NO.1ドライブゲーム！
バーチャストライカー2バージョン'99	セガ	スポーツ	8-3	稼働中	今年もまたバーチャストライカー2がさらに進化しました！今すぐアーケードで試そう！
フレームガンナー	テクモ	ガンアクション	8-3	1月28日	奪われた人工衛星を取り戻せ。360度ガンアクション!!
パズルDEボーリング	日本システム	パズル	4-3	1月下旬	いやー、パズルって本当に面白いですね。
2月以降発売					
パワーストーン	カプコン	対戦活劇	8-3	2月	合言葉はPK同時押し！もし何か気になったら押せ！そして試せ！それが大事。
ギガウイング	カプコン	シューティング	8-2	今冬	ギガの名に恥じぬ超高得点スコアアタックが熱い！でも覚えられないかも。
グラディウスIV	コナミ	シューティング	8-3	2月4日	10年ぶりのシリーズ第4作目。乞うご期待！
ガチャガチャンプ	コナミ	バラエティ	特殊	2月8日	チャンプシリーズ最新作！
DDR 2nd MIX	コナミ	ダンス	特殊	2月16日	早くも第2弾登場！
ギターフリークス	コナミ	リズムゲーム	特殊	2月	DJの次は9コボタンのパーティーゲーム。その次はダンス。そしてギターへ。
パイロットキッズ	彩京	シューティング	8-2	2月予定	2月下旬！発売間近！鋭意制作中！新システム・マーキングショットに乞うご期待！
ガンバアール	ナムコ	バラエティ	特殊	2月	ガンバレットから5年の月日が過ぎ、おもしろさ、楽しさがパワーアップしたよ！
発売日未定					
未定	エイティング	シューティング	8-?	未定	お待たせしました新作シューティング。AOUショー出展予定！乞うご期待！
スパイクアウト ファイナルエディション	セガ	アクション	8-4	未定	今年もまたバーチャストライカー2がさらに進化しました！今すぐアーケードで試そう！
人鳥流	日本システム	アクション	8-2	未定	ここで問題です。このタイトルの読み方は？正解は来月発表！

サンパギータ
オリジナル・サウンドトラック

大ヒットゲーム「やるドラ」の第3弾「サンパギータ」のサウンドトラックが発売されたぞ！ゲームのエンディングテーマソングの他にゲーム音源のスペシャル・リテイクバージョンや、ゲームの中で流れる「ダヒルサヨ」も完璧に収録！すでに発売中だが、初回特典も見逃せないぞ！



CD：SVWC-7020
価格：￥2548（税込み）
初回特典：スーパーピクチャーCDレーベル特製メモリーカードシール封入
VORNレーベル

発売中

モグラッパー
サウンドトラック

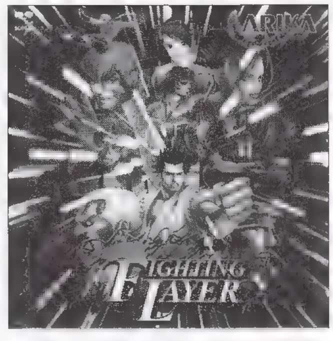
「音」で遊んで「ノリ」を楽しむアーケードゲーム「モグラッパー」のサウンドトラックが発売されたぞ！その超ノリノリのMCとサウンドを10曲収録！さらにはこのCDでしか聴くことができないリミックスを5曲も収録！リミックスはDJ SOMA率いる「GRO SOUND」が担当!!



CD：MJCA-00041
価格：￥2310（税込み）
マーベラスエンターテイメント

発売中

今号のおすすめ



ファイティングレイヤー／アリカ
サイトロンオリジナルサウンドトラックス

CD：PCCB-000358
価格：￥1980（税込み）
ポニーキャニオン

カプコンの「ストリートファイター」シリーズのポリゴン格闘ゲームシリーズを制作したアリカが今度はナムコと組んで新たなポリゴン格闘ゲームを登場させた！そのVGM集が発売されることとなった！このVGMを担当しているのは細江氏、佐宗氏、相原氏！その完成度の高さは文句なく高い！買うしか！

2/17発売

From the Bests…
金月真美

「ときめきメモリアル」のヒロインの藤崎詩織役で有名な金月真美さんの初となるベストアルバムが発売されるぞ！このCDにはこれまでに発売されたシングル9枚、アルバム5枚の中からの厳選15曲が収録されているのだ！また初回限定のオマケディスクにはなんと8曲も収録！



CD：KICA-7945
価格：￥3059（税込み）
初回限定特典：12cmスペシャルピクチャーライブディスク
コナミ・キングレコード

2/5発売

ダブルキャスト
ザ・ドラマCD

大ヒットしているあの「やるドラ」のシリーズがなんとドラマCDになって発売されたぞ！そのタイトル名はなんど「きくドラ」！ゲームと同じキャラクター＆声優陣でゲームをも超えるレベルで制作！主人公の「美月」と「僕」の細かな心理描写を君の両耳でしっかり聴いてほしい！



CD：SVWC-7016
価格：￥2548（税込み）
後藤圭二描き下ろしジャケット
VORNレーベル

1/21発売

クスリはどこだ!?

新キャラクターデザイナー・夏元雅人氏を迎え、ゲームセンターでさらなる人気を獲得している「ガンバード2」。今回は、その設定資料を公開! 彩京からのコメントも!!

GUNBIRD 2™
ガンバード2

✳開発設定資料集

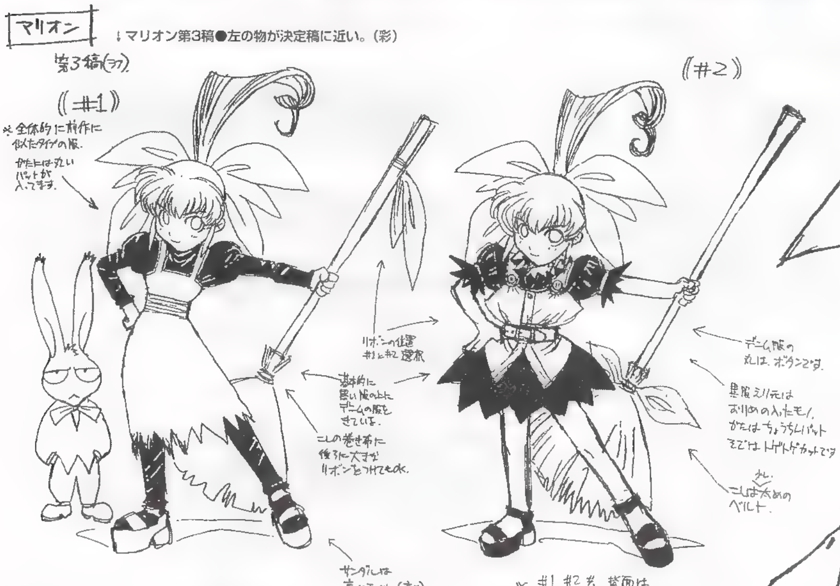
STORY

太古の時代より語り継がれる、伝説の万能薬。この万能薬を手に入れるためには、「太陽のかけら」「星のささやき」「月のしずく」と呼ばれる3つの秘薬を集め、幻の地下神殿に住む薬の神様のところにいかなければなりません。

この物語は、いろんな悩みを持つ主人公たちが、伝説の万能薬を求め、世界各地を冒険するお話なのです。

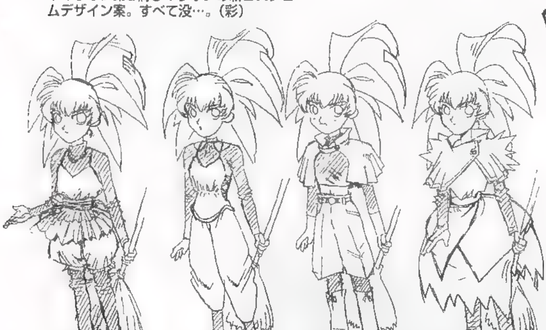
もちろん、秘薬集めは一筋縄ではいきません。道中、空賊団「クイーンパイレーツ」がさまざまな手段で主人公たちを妨害します。

はたして、空賊団より先に3つの秘薬を集め、万能薬を手に入れることはできるのでしょうか?



↓マリオン第3稿●左の物が決定稿に近い。(彩)

↓マリオン第2稿●マリオンの新コスチュームデザイン案。すべて没…。(彩)





←マリオン決定稿●最終的に、前作にかなり近いイメージに落ち着く。(彩)

魔鏡(というか某ロリコン科学者の願い)によって、1年に1歳若返ることにされてしまった性悪魔法少女。仕方なく小学校に通っているが、お供の魔法ウサギ「ボムボム」とともに、魔境の効果を解くべく、伝説の万能薬を探す旅に出る。

✳小さな大魔法使い✳

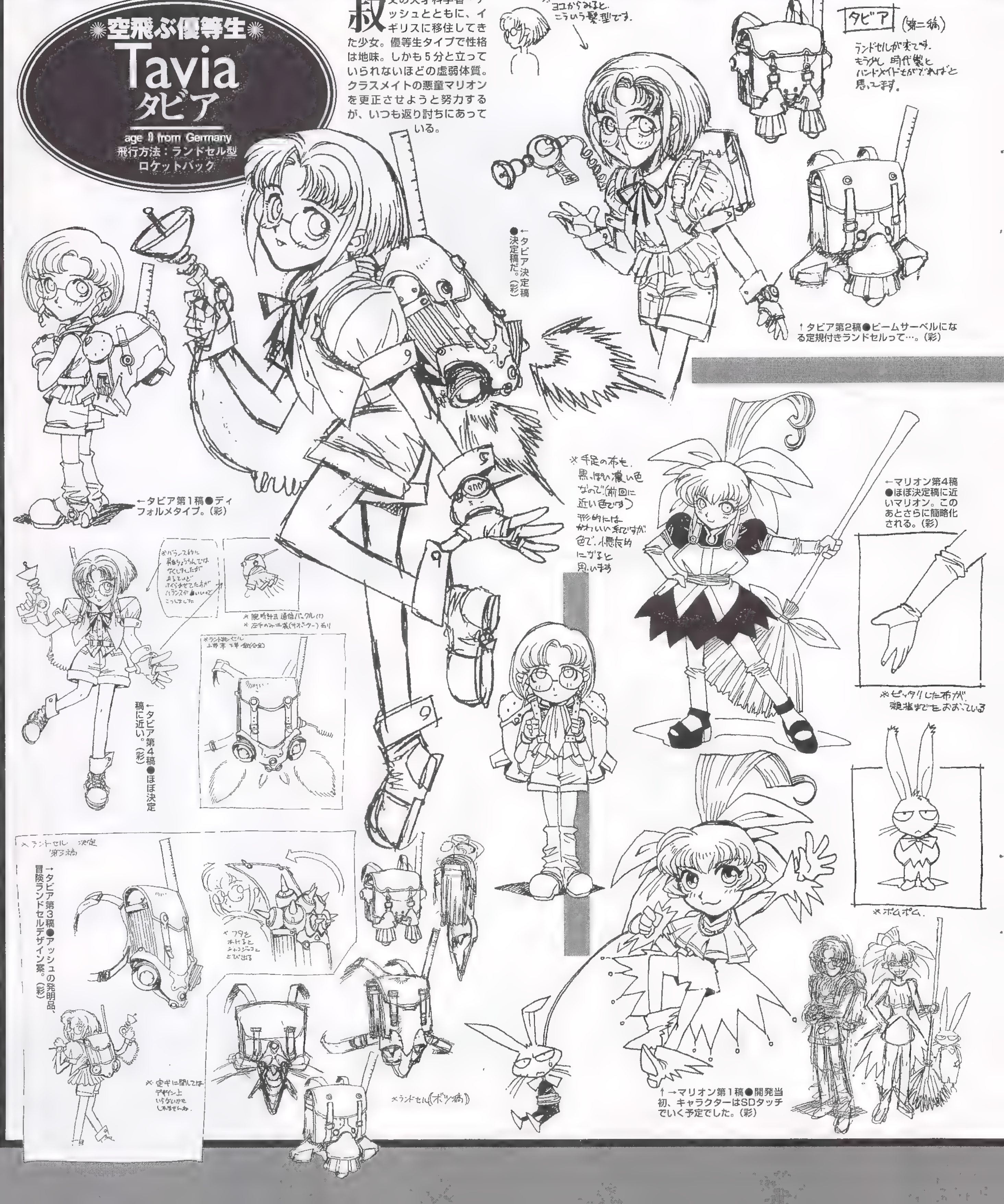
Marion
マリオン

age 8 (mental age 17)
from England
飛行方法 ホウキにまたがり魔法で飛行

✺空飛ぶ優等生✺
Tavia
タビア

age 9 from Germany
飛行方法：ランドセル型ロケットバック

叔父の天才科学者・アッシュとともに、イギリスに移住してきた少女。優等生タイプで性格は地味。しかも5分と立っていられないほどの虚弱体質。クラスメイトの悪童マリオンを更正させようと努力するが、いつも返り討ちにあっている。



←タビア決定稿●決定稿だ。(彩)

↑タビア第2稿●ビームサーベルになる定規付きランドセルって…。(彩)

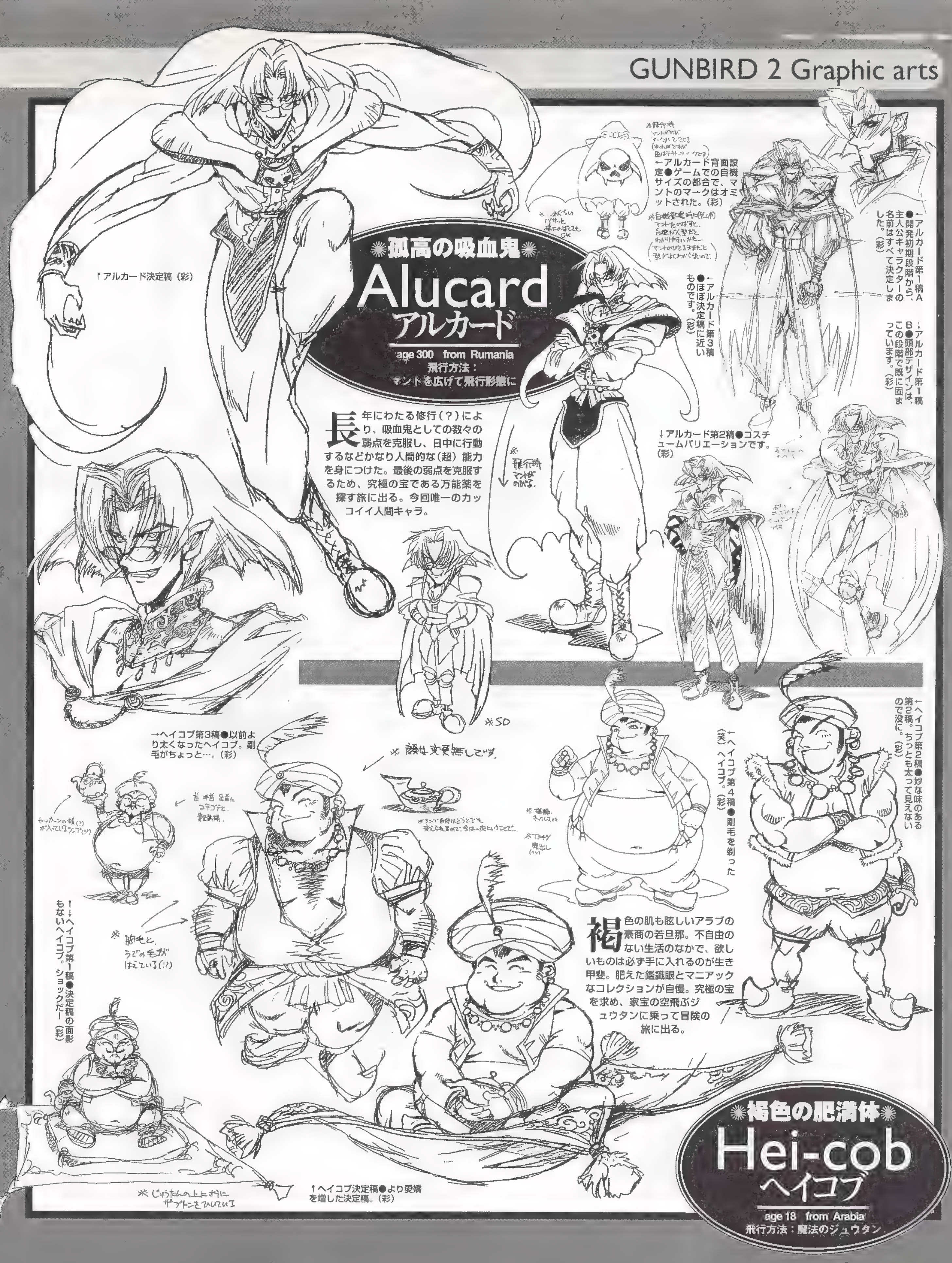
←タビア第1稿●ディフォルメタイプ。(彩)

←マリオン第4稿●ほぼ決定稿に近いマリオン。このあとさらに簡略化される。(彩)

←タビア第4稿●ほぼ決定稿に近い。(彩)

→タビア第3稿●アッシュの発明品、冒険ランドセルデザイン案。(彩)

↑→マリオン第1稿●開発当初、キャラクターはSDタッチでいく予定でした。(彩)



※孤高の吸血鬼※
Alucard
アルカード

age 300　from Rumania
飛行方法：
マントを広げて飛行形態に

長年にわたる修行（？）により、吸血鬼としての数々の弱点を克服し、日中に行動するなどかなり人間的な（超）能力を身につけた。最後の弱点を克服するため、究極の宝である万能薬を探す旅に出る。今回唯一のカッコイイ人間キャラ。

↑アルカード決定稿（彩）

←アルカード背面設定●ゲームでの自機サイズの都合で、マントのマークはオミットされた。（彩）

←アルカード第1稿A●開発初期段階から、主人公キャラクターの名前はすべて決定しました。（彩）

←アルカード第3稿●ほぼ決定稿に近いものです。（彩）

↓アルカード第1稿B●頭部デザインは、この段階で既に固まっています。（彩）

↓アルカード第2稿●コスチュームバリエーションです。（彩）

→ヘイコブ第3稿●以前より太くなったヘイコブ。剛毛がちょっと…。（彩）

←ヘイコブ第4稿●剛毛を剃った（笑）ヘイコブ。（彩）

←ヘイコブ第2稿●妙な味のある第2稿。ちっとも太って見えないので没に。（彩）

↑↓ヘイコブ第1稿●決定稿の面影もないヘイコブ。ショックだー。（彩）

褐色の肌も眩しいアラブの豪商の若旦那。不自由のない生活のなかで、欲しいものは必ず手に入れるのが生き甲斐。肥えた鑑識眼とマニアックなコレクションが自慢。究極の宝を求め、家宝の空飛ぶジュウタンに乗って冒険の旅に出る。

↑ヘイコブ決定稿●より愛嬌を増した決定稿。（彩）

※褐色の肥満体※
Hei-cob
ヘイコブ

age 18　from Arabia
飛行方法：魔法のジュウタン

[ガンバード2]✺設定資料集

✺炎熱はだか侍✺ Aine アイン

age 32 from Japan
飛行方法：空飛ぶ畳一畳



←アイン第1稿●畳に乗って飛ぶというのは「戦国ブレード」の設定のまま。(彩)

←アイン決定稿●どうにも、いじりようのないアイン。すぐに決定（笑）。(彩)

今回の隠しキャラ。どうみても白人ながら、髷を結い侍を名乗る謎の日本人。家の土蔵で見つけた「空飛ぶ畳」に乗って、世界漫遊中に事件に巻き込まれる。謎は多いが超強力な技の持ち主。

✺軍用ロボット✺ Barupiro バルピロ

age ? from Russia
飛行方法：本体よりロケット推進



←バルピロ第3稿●両肩のスパイクは、ゲームの攻撃案を盛り込んでデザインされた。(彩)

←バルピロ第2稿●特徴は、バルナスになかった足と、より非人間的なフェイス。(彩)

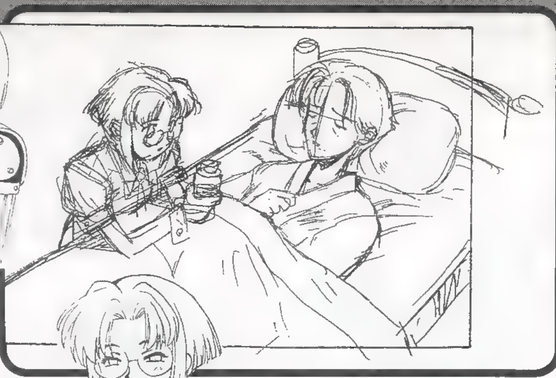
→バルピロ第1稿●新型バルナスとしてデザインがスタートしたバルピロ。(彩)

自律思考型飛行兵器「バルナス」の設計図をもとに作られたプロダクションモデル。バルナスにはなかった歩行脚を有している。現在、ロシア軍の次期主力兵器としての実験段階にあり、最終試験を兼ねて実戦投入されることとなった。

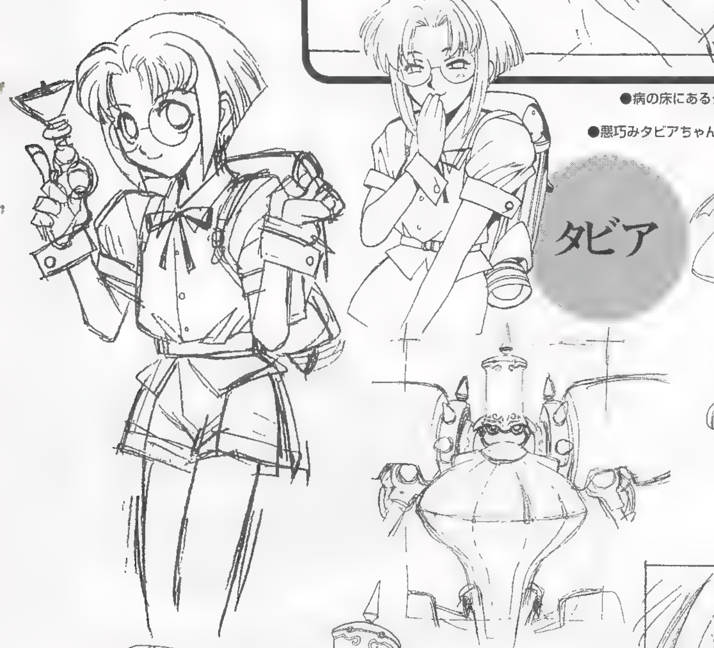
DEMO

デモ原画集

エンディングを含め、ガンバードは随所に夏元氏のイラストが使われている。そのイラスト原画を公開。



●病の床にあるタビアの母親



●悪巧みタビアちゃん



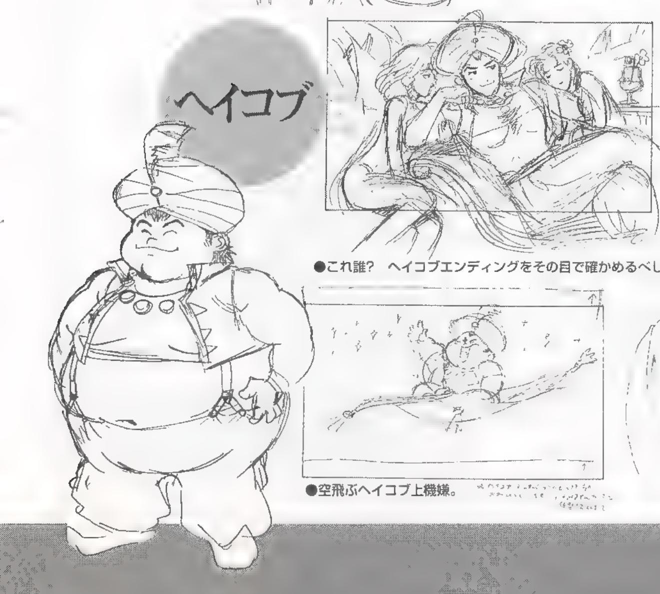
●驚きのアルカード





●いつになくマジメなアイン

●アインのエンディングは、すべてが一線を越えている…。



●これ誰？　ヘイコブエンディングをその目で確かめるべし。

●空飛ぶヘイコブ上機嫌。

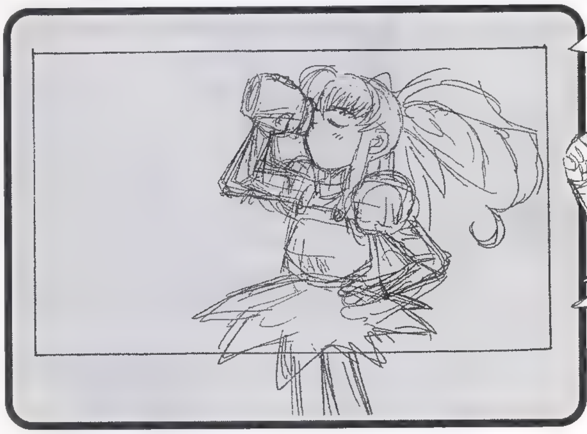


●アインの妹、アスカも登場

[ガンバード2]設定資料集

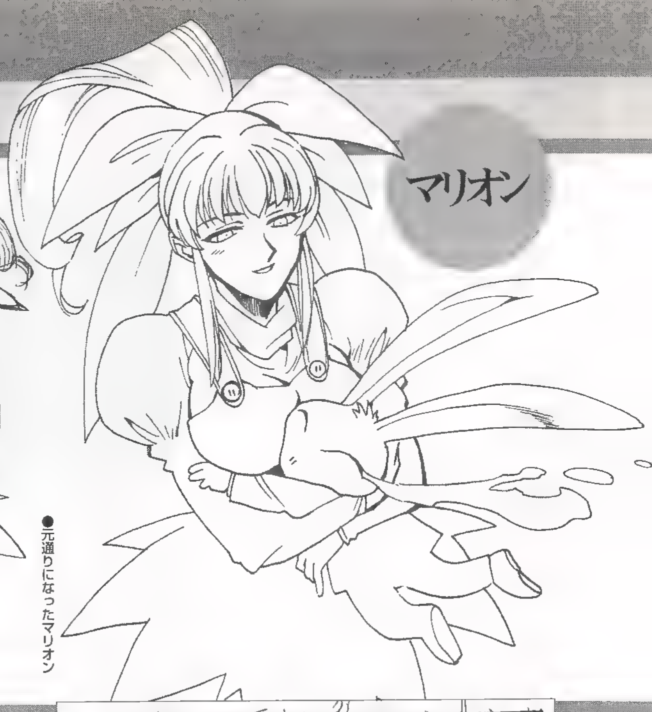
マリオン

●マリオン薬を飲む。

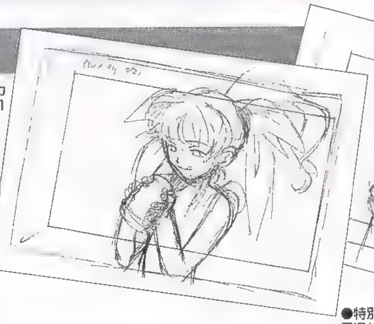




●元通りになったマリオン



●特別ご奉仕カットその1

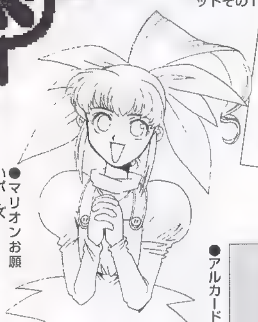




●特別ご奉仕カットその2
元通りに成長したマリオン。

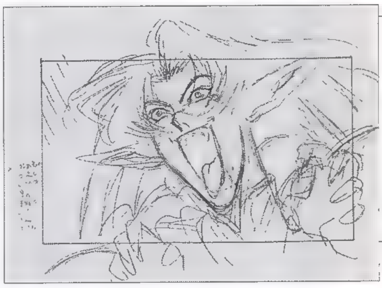


●特別ご奉仕カットその3　マリオンのうなじ…。

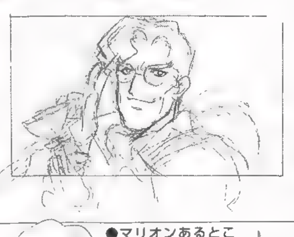


●マリオンお願いポーズ





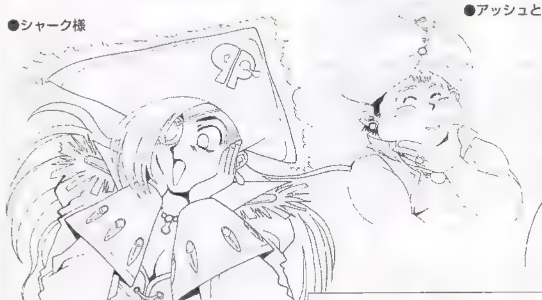
●アルカード　無茶な表情



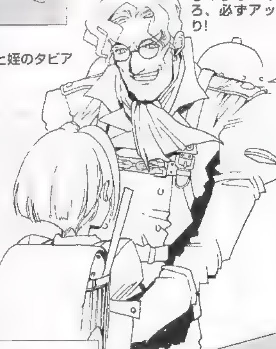
●マリオンあるところ、必ずアッシュあり!



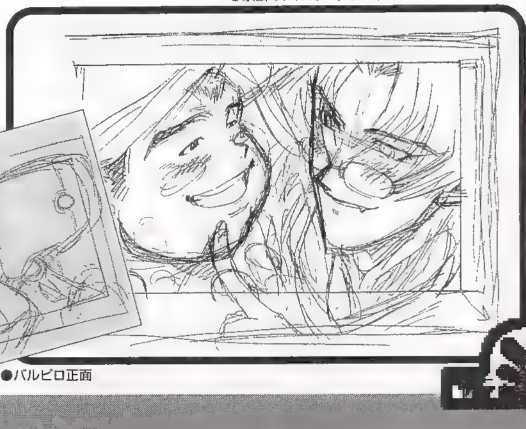
●禁断のアルカード&ヘイコブエンディング1コマ



●シャーク様

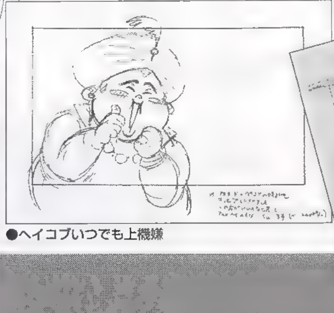


●アッシュと姪のタピア

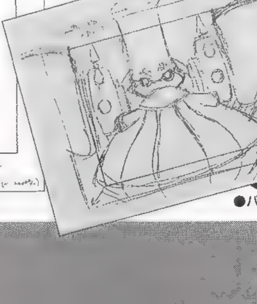


2人ED

ガンバードは2人で同時プレイでクリアすると、組み合わせでエンディングが変わる。そのイラスト原画を公開。



●ヘイコブいつでも上機嫌



●パルピロ正面

初心者さん大歓迎

基板は楽しいぞっ!!

➡「おし!基板をはじめるぞっ!」という方はご相談下さい。C-BOX&ハーネス&基板をまとめて購入される方には大サービスしちゃいます。サービス内容はケースbyケースなのでいろいろきいて下さい

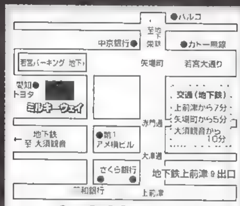


ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 10:00AM~8:00PM



来店歓迎っ!

新作予約OK

→気になるタイトルはお気軽にお問いあわせ下さい。発売済みのものでもしばらくは取りよせられることもありますのであきらめずにTELしてみて下さい!



CAPCOM

パワーストーン	予約受付中
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
ストZERO3(ソフト)	TEL
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
マーブル vs カプコン(ソフト)	TEL
CPSⅡマザーボード	TEL
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	5,000
ストZERO(ソフト)	2,000
ストZERO2(ソフト)	2,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	3,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	12,000
マーブルvsストリートファイター(ソフト)	20,000
ポケットファイター(ソフト)	18,000
サイバーボッツ(ソフト)	5,000
パワードギア(ソフト)	16,000
バトルサーキット(ソフト)	16,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
D&D(ソフト)	20,000
D&D2(ソフト)	35,000
1942	12,000
1943	10,000
アタックス	5,000
エグゼドエグゼス	32,000
キャプテンコマンドー	16,000
サイドアームズ	15,000
セクションZ	25,000
チキチキボーイズ	20,000
ニモ	22,000
ファイナルファイト	17,000
マッスルボマー	10,000
ラストデュエル	9,000
ロストワールド・自作P付	65,000
戦場の狼Ⅱ	16,000
天地を喰らうⅡ	15,000
闘神伝2	12,000
必殺無頼拳	28,000
魔界村	17,000
トップシークレット	18,000
バニッシャー	28,000
虎への道	8,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
ウィロー	35,000
エリア88	18,000

NAMCO

ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ソウルエッジverⅡ	TEL
リベログランデ	TEL
バーニングフォース	25,000
マーベルランド	25,000
ローリングサンダー2	14,000
ワルキューレの伝説	45,000
タンクフォース	25,000
ブラストオフ	25,000
超絶倫人ベラボーマン	70,000
源平討魔伝	25,000
ゼビウス3D/G	12,000
ドルアーガの塔	38,000
ボスコニアン	25,000
モトス	24,000
スーパーバックマン	15,000
プライムゴールEX	6,000

KONAMI

ドラグーンマイト(GX付)	25,000
ツインビーヤッホー(GX付)	6,000
極上パロディウス(GX付)	10,000
沙羅曼陀2(GX付)	6,000
アステリスク	18,000
イー・アル・カンフー	8,000
ウェディングラプソディ	5,000
エイリアンズ	25,000
コナミのピンポン(純P付)	10,000
サーカスチャーリー	12,000
スクランブル	35,000
タイムパイロット	18,000
タイムパイロット84	10,000
トライゴン	12,000
ブーヤン	25,000
少林寺への道	10,000
特殊部隊ジャッカル	15,000
バイオレントストーム	22,000
メタモルフィックフォース	25,000

SEGA

VF3tb(電源・H付)	TEL
VF3(電源・H付)	TEL
VF2.1	TEL
VF2	TEL
VF1	TEL
イースワット	8,000
ゴールデンアックスⅡ	35,000
シャドーダンサー	8,000
シンドバッドミステリー	25,000
ダイナマイトダックス	22,000
テトリス	2,000
バーニングライバル	10,000
ミスター・バイキング	35,000
青春スキャンダル	25,000
ジャンプバグ	TEL
ベイルート	10,000
コラムスⅡ	2,000
ST-Vマザーボード	TEL
ST-Vロム各種	1,000~

TAITO

レイクライシス	TEL
サイキックフォース2012	TEL
F3マザーボード	TEL
アルカノイド(サブ)P付	15,000
ダライアス外伝(サブ)	5,000
バブルシンフォニー(サブ)	3,000
究極タイガーⅡ(サブ)	2,000
バブルボブル3(サブ)	1,000
メタルブラック(F2付)	17,000
ヘビーユニット	5,000
まじかるで~とドキドキ卒業告白大作戦	12,000
まじかるで~とドキドキ告白大作戦	12,000
エンフォース(H付)	12,000
グレートソードマン	18,000
ジャンプコースター(H付)	25,000
レイストーム	17,000
ザ・ピット	12,000
黄金の城	25,000
飛翔鮫	7,000

DECO

ポケットギャルDX	10,000
アストロファイター(白黒タイプ・H付)	33,000
デスブレイド	7,000
ウルフファング	14,000
B・ウイング(H付)	35,000
ファイティングファンタジー	12,000
アクトフェンサー	7,000
戦え原始人ジョー&マック	10,000
ファイターズヒストリー	5,000
コブラコマンド	6,000

IREM

X・マルチプライ	15,000
スペランカー	22,000
パーフェクトソルジャー	18,000
大工の源さん	6,000
フック	15,000
海底大戦争	20,000

MVS

MV-1FZマザーボード	TEL
MV-1Aマザーボード	TEL

→ソフトはイン取の揃いによって価格がちがいます。詳しくはDMで確認を!

餓狼伝説シリーズ各タイトル	
サムスピシリーズ各タイトル	
龍虎の拳シリーズ各タイトル	
ワールドヒーローズシリーズ各タイトル	
KOFシリーズ各タイトル	
8マン	
わくわく7	
マネーアイルドエクスチェンジャー	
ティンクルスタースプライツ	
サイバーリップ	
ジョイジョイキッド	
アンドロデュノス	
ダブルドラゴン	
ザ・スーパースパイ	
神凰拳	

など他にも多数そろってます

麻雀・花札

対戦ホットギミック(ケーブル付)	TEL
スーパーリアル麻雀P7	TEL
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	TEL
ジャンジャンパラダイス1&2セット	TEL
流星雀士キララスター	24,000
スーパーリアル麻雀P4(サブ)	3,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
アイドル雀士スーチーパイSP	3,000
ファイナルロマンス	2,000
レモンエンジェル	10,000
ジャンピューター(オルヤ)	3,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子館	1,000
とっても E雀	2,000
グッとE雀	1,000
コミック劇場2	2,000
セカンドラブ	2,000
麻雀放浪記〈青春編〉	2,000
麻雀東洋の神秘	35,000

そのた

ぶたさん	30,000
モモコ120%	35,000
フォーメーションZ	20,000
サイバトラー	12,000
マクロス	12,000
隠忍	18,000
ガンネイル	18,000
シルクワーン	7,000
スターフォース	20,000
脳力向上委員会	3,000
原始島	12,000
マグマックス	7,000
シャドーフォース	15,000
首領蜂	38,000
怒首領蜂	TEL
バトルガレッガ	22,000
疾風魔法大作戦	10,000
ストームブレード	25,000
ゼロチーム	28,000
達人王	13,000
アトミックロボキッド	12,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
カンガルー	18,000
マリオブラザーズ	20,000
だるま道場	3,000
キャノンダンサー	18,000
スーパー上海	7,000
スカッシュ	5,000
パン3	15,000
ブランディア	15,000
プレイガール	5,000
弾銃フィーバロン	TEL
とりで	3,000
とりでⅡ	3,000
グランドクロス(P付)	8,000

買取強化中の一例!!

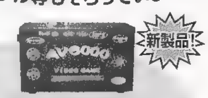
- 悪魔城ドラキュラ
- 鉄拳
- イシターの復活
- ウォーザード
- ホットドッグストーム
- チャタンヤラクーシャンク
- キャリバー50
- 大怪獣の逆襲
- スナップジャック
- コズミックアベンジャー
- ストライダー飛竜
- 野球格闘リーグマン
- VS雀士ブランニュースターズ
- プリティーセーラー18禁
- プリティーセーラー2
- ドンデンラバー
- アウターゾーン
- ロードランナー
- マジンガーZ
- ロットロット

→などなど。他にも幅広く集めていますので、遊ばなくなった基板はぜひミルキーウェイにもってきて(送って)くださいね!!

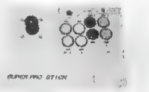
以上、最近のDMからの一部PICK UPでした!!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



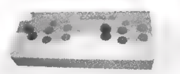
AV6000 ¥26,000



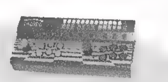
Σ8000TB ¥15,800



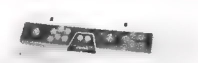
ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

※キョーワ製モニターも扱っています。お問い合わせ下さい。

ミルキーカードで得しちゃおう!会員募集中!!詳しくはお気軽にTEL下さい♪

カードOK

Orico NICOS AMERICAN EXPRESS millioncard DC Diners Club International 他.

高額買取

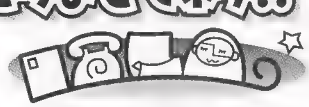
一年中ビシバシやってます。交渉大カンゲイ!

まずはTEL FAX下さい。おまちしています

新作 どんなタイトルも予約OK。気になるタイトルについてはお気軽にお問いあわせ下さい。

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。



一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!

ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)をおしえてください♪

DMならでは、の企画販売もチェック²!!

お支払いは:便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:**たえず変動しています。必ずご確認下さい。

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
- イメージファイト……¥8,000
- 四川省Ⅱ……¥3,000
- ジッピーレース……¥4,000
- パウンドフォーパウンド(P無)……¥500

【MVS】
- MV-1F（ステレオ1本用マザー）…¥18,000
- 餓狼伝説……¥500
- 月華の剣士……¥5,000
- ザ･キングオブファイターズ'94……¥500
- ザ･キングオブファイターズ'95……¥4,000
- ザ･キングオブファイターズ'96……¥1,000
- ザ･キングオブファイターズ'97…¥10,000
- ショックトルーパーズ……¥8,000
- ソニックウイングス2……¥1,000
- ダブルドラゴン……¥6,000
- 超人学園ゴウカイザー……¥3,000
- ネオジオカップ'98……¥18,000
- ファイヤースープレックス……¥500
- ブレイカーズ……¥10,000
- マジカルドロップ3……¥7,000
- リアルバウト餓狼伝説2……¥5,000
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル…¥1,000
- ワールドヒーローズパーフェクト…¥1,000
- わくわく7……¥6,000

【カプコン】
- 1943……¥6,000
- クイズカプコンワールド2……¥3,000
- クイズ殿様の野望2……¥1,500
- クイズ虹色町の奇跡(ソフト)……¥4,000
- スーパーストⅡ(ソフト)……¥1,500
- スーパーストⅡx(ソフト)……¥2,000
- ストZERO(ソフト)……¥1,500
- ストZERO2アルファ(ソフト)…¥8,000
- ストⅡ……¥5,000
- ストⅢ（CPSⅢ）……¥18,000
- ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ）…¥33,000
- 戦場の狼……¥5,000
- ナイツオブザラウンド……¥8,000
- ヴァンパイア(ソフト)……¥1,500
- ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥1,500
- ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）…¥4,000
- ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥1,500
- ヴァンパイアハンター2（ソフト）…¥4,000
- マーヴルVSストリートファイター（ソフト）…¥23,000
- マーブルスーパーヒーローズ（ソフト）…¥3,000

【コナミ】
- ウエディングラプソディ……¥4,000
- X-MEN（2P）……¥18,000
- グラディウスⅡ……¥12,000
- ゴルフィンググレイツ2(P無)…¥4,000
- 沙羅曼蛇2……¥4,000
- スラムダンク……¥5,000
- 対戦とっかえだま……¥4,000
- ツインビーヤッホー……¥4,000
- ときメモ対戦ぱずるだま……¥4,000
- ヴァーサスネットサッカー……¥50,000
- パロディウスだ！……¥3,000
- メガゾーン……¥6,000

【セガ】
- クイズめくるめくストーリー……¥300
- クラッチヒッター……¥300
- コラムス……¥500
- スタックコラムス……¥1,000
- タイトルファイト（P無）……¥5,000
- ダイナマイトベースボール'97…¥38,000
- テトリス……¥1,000
- D.D.クルー……¥3,000
- フラッシュギャル……¥8,000
- フラッシュポイント……¥1,000
- フリーキック（P無）……¥1,000
- ぷよぷよ通……¥1,000
- 琉球……¥1,000

【ST－V】
- アストラスーパースターズ……¥5,000
- ウインターヒート……¥500
- ガーディアンフォース……¥8,000
- グルーヴオンファイト……¥2,000
- コットン2……¥2,000
- 全日本プロレス……¥1,000
- 対戦タントアールサシっす……¥18,000
- 花組対戦コラムス……¥1,000
- ファインドラブ……¥5,000
- プロ麻雀極S……¥500
- マルちゃんdeグー!!……¥3,000
- レイディアントシルバーガン…¥10,000

【タイトー】
- あっかんべぇだぁ（カセット）……¥500
- アルカノイド面セレクト版（センサー無）…¥1,000
- アルカノイドリターンズ（カセット）…¥300
- NBA JAM……¥5,000
- F3マザーボード……¥33,000
- エレベーターアクションリターンズ（カセット）…¥500
- クイズ人生劇場……¥3,000
- サイキックフォース……¥12,000
- サイレントドラゴン……¥8,000
- Gダライアス……¥8,000
- 地獄めぐり……¥4,000
- スペースインベーダーDX……¥2,000
- ハットトリックヒーロー……¥3,000
- ハットトリックヒーロー'95(カセット)…¥300
- パズルボブル2（カセット）……¥300
- パズルボブル3（カセット）……¥1,000
- パラメデス……¥2,000
- ビッグイベントゴルフ（P無）……¥500
- プチカラット（カセット）……¥3,000
- MJ-12（サブ）……¥500
- まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥5,000
- まじかるでーと卒業告白大作戦……¥7,000
- メタルブラック……¥12,000
- 森口博子のクイズでヒューヒュー（カセット）…¥500
- ゆうゆのクイズでGo!Go!……¥2,000
- リングファイター……¥2,000

【テクモ】
- エイトフォース……¥10,000
- がんばれギンくん……¥5,000
- クイズDNAの反乱……¥500
- クイズココロジー……¥500
- クイズココロジー2……¥500
- クイズ学園パラダイス……¥500
- スーパーハイインパクト……¥1,000
- ティードオフ（P無）……¥500
- デッドオアアライブ（Aボード）…¥15,000
- でろーんでろでろ……¥1,000
- 闘姫伝承……¥14,000
- ピンボールアクション……¥1,000
- ファイナルスターフォース……¥12,000
- ワールドカップ（P無）……¥500
- ワールドカップ'90……¥500
- ワールドカップ'94……¥6,000

【東亜プラン】
- ゴークス（P無）……¥1,000
- タイガーヘリ……¥5,000
- テキパキ……¥4,000
- ドギューン……¥6,000
- ヴィマナ……¥6,000
- ワードナの森……¥6,000

【ナムコ】
- エメラルディア……¥1,000
- ギャプラス……¥7,000
- ギャラガ……¥2,000
- クイズ島……¥1,000
- クイズ島（クイズ魔Q大冒険サブ付）…¥1,500
- コズモギャング ザ・ビデオ……¥4,000
- 子育てクイズマイエンジェル……¥500
- 子育てクイズマイエンジェル2……¥2,000
- スーパーワースタ'93激闘版……¥4,000
- スカイキッド……¥18,000
- スタースイープ……¥7,000
- ゼビウス3D/G……¥10,000
- ダンシングアイ……¥20,000
- ディグダグ……¥5,000
- ナムコクラシックコレクションVol.1…¥15,000
- パックマニア……¥20,000
- マーベルランド……¥15,000
- モトス……¥25,000
- ラリーX……¥10,000
- リブルラブル……¥18,000
- ワールドスタジアム'90……¥18,000
- ワンダーモモ……¥40,000

【バンプレスト】
- ウルトラマン……¥1,500
- SDガンダム サイコサラマンダーの脅威…¥2,000
- クイズ美少女戦士セーラームーン…¥15,000
- ぷるるん……¥2,000
- マクロス……¥8,000

【ビデオシステム】
- F1グランプリ……¥1,000
- クイズ18禁……¥3,000
- スーパーフォーミュラ……¥1,000
- ソニックウイングス……¥5,000
- ターボフォース……¥8,000
- ハットリス……¥2,000

【その他】
- アームドポリスバトライダー…¥12,000
- 宇宙戦艦ゴモラ……¥6,000
- エアーウルフ……¥4,000
- エスプレイド……¥65,000
- カベール（P無）……¥2,000
- ギャルズハスラー……¥15,000
- 銀玉勝負（P付）……¥15,000
- 古今東西干支物語……¥2,000
- 雷龍2……¥15,000
- ザ･ディープ……¥8,000
- スーパーイーグルショット……¥500
- スーパークラウンズゴルフ（P無）…¥500
- ステッガー！……¥25,000
- ストライカーズ1945……¥20,000
- 戦国ブレード……¥12,000
- テラクレスタ……¥5,000
- バトルガレッガ……¥18,000
- ハチャメチャファイター……¥10,000
- 雷電……¥8,000
- ロジックプロ……¥1,500
- ロジックプロ2……¥1,500

【麻雀・花札】
- 祇園花（BET）……¥500
- ギャルの告白……¥500
- 恋こいしましょ2……¥30,000
- ジャンジャンパラダイス……¥18,000
- スーパーCDコスプレ天国2…¥68,000
- スーパーリアル麻雀PⅢ……¥4,000
- スーパーリアル麻雀PV……¥3,000
- スーパーリアル麻雀PVI……¥5,000
- スーパー華パラダイス……¥1,000
- 対戦ホットギミック（対戦H付）……¥60,000
- 同級生……¥4,000
- 美女っ子学園……¥500
- プロ麻雀極……¥1,000
- レディハンター……¥500

【中古筐体・BOX】
- アストロシティ29（2L12B）…¥80,000
- ウインディ29（2L12B）……¥70,000
- エアロシティ26（2L12B）…¥15,000
- TAXAN25インチモニタ（15/24kHz）…¥15,000
- NANAO26インチモニタ（15/24kHz）…¥15,000

※カプコンシークレットファイル
スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストリートファイターZERO3・超鋼戦紀キカイオーなど各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）
●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。
どこが凄いかというと、
◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です（マジ）。」

☆何でも全国通信販売いたします

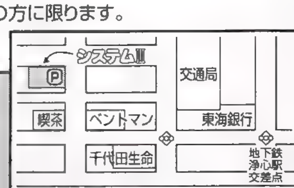
●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3〜36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有



システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.〜20:00p.m.

インターネットで初心者向け基板講座連載中！　http://www.gihyo.co.jp/Bros/kiban/index.html

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も…ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

通信販売やっています！
ヤマトコレクト便で日時指定可！
中古基板・コントロールBOX高価買い取り！
ダイレクトメール（無料）登録受付中！

特価品 TELにて

キングオブファイターズ98／スターグラディエイター2
ストリートファイターEX2／ストリートファイターZERO3
超鋼戦記キカイオー／ST-Vマザー／エアガイツ／ソウルキャリバー

在庫リスト

CAPCOM

CP2マザー	￥12,000
バルガス	￥12,000
ストIIダッシュ	￥7,000
ロックマン ザ・パワーバトル	￥8,000
天地を喰らう2	￥12,000
1943	￥9,000
USネイビー	￥11,000
戦場の狼2	￥8,000
ナイツオブザラウンド	￥12,000
バース	￥12,000
ヴァンパイアセイヴァー(アジア版)	￥10,000
19XX	￥33,000
D&D	￥25,000
X-MEN	￥2,500
X-MENvsストリートF	20,000
ヴァンパイア	￥2,000
ヴァンパイアセイヴァー	￥2,000
ヴァンパイアセイヴァー2	￥5,000
ヴァンパイアハンター	￥2,000
カプコンスポーツクラブ	￥45,000
サイバーボッツ	￥7,000
スーパーストII	￥2,000
スーパーストIIX	￥2,000
ストZERO	￥2,000
ストZERO2	￥3,000
ストZERO2アルファ	￥13,000
バトルサーキット	￥23,000
ポケットファイター	￥25,000
マーヴルVSストリートファイター	￥23,000
マーヴルVSカプコン	￥60,000
マーブルスーパーヒーローズ	￥6,500
ストリートファイターIII	￥15,000
ソンソン	￥18,000
サイドアームズ	￥9,000
ストIIザムービー	￥35,000
ストリートファイターEX	￥30,000
ストリートファイターEX+	￥40,000
戦場の狼	￥8,000
殿様の野望	￥500

KONAMI

対戦ぱずるだまSUB	￥500
ドラグーンマイト	￥24,000
セクシーパロディウス	￥20,000
対戦ぱずるだま	￥5,800
ツインビーヤッホー	￥5,800
ときメモ対戦ぱずるだま	￥4,000
バスアングラー2	￥23,000
バスアングラー	￥5,000
ヴァーサスネットサッカー	￥35,000
ときメモ教えてyour heart	￥180,000
ライフフォース	￥25,000
GIジョー	￥35,000
ウェディングラプソディ	￥7,000
エイリアンズ	￥18,000
ガイアポリス	￥15,000
クライムファイターズ	￥8,000
クライムファイターズ2	￥8,000
スラムダンク	￥8,000
対戦とっかえだま	￥5,800
出たなツインビー	￥2,500
とべ！ポリスターズ	￥12,000
トライゴン	￥14,000
バイオレントストーム	￥30,000
ヘクシオン	￥2,000
ポリネットウォリアーズ	￥20,000
リーサルエンフォーサーズ2	￥23,000
リングの王者	￥4,000

NAMCO

闘神伝2	￥13,000
マイエンジェル3	￥29,000
ドラゴンバスター	￥17,000
F／A	￥12,000
エメラルディア	￥1,500
クイズ魔Q大冒険	￥1,500
コズモギャングザパズル	￥2,000
コズモギャングザビデオ	￥13,000
スーパーワールドコート	￥3,500
スタースイープ	￥8,000
タンクフォース	￥24,000
ダンクマニア	￥12,000
鉄拳2B	￥38,000
鉄拳3	￥88,000
ナックルヘッズ	￥15,000
ナムコクラシックVOL1	￥15,000
ニューマンアスレチックス	￥5,000
熱闘！激闘！クイズ島	￥2,000
バーニングフォース	￥20,000
バックランド	￥23,000
マイエンジェル	￥1,000
マイエンジェル2	￥3,500
マッハブレイカーズ	￥15,000
ロンバーズ	￥20,000

SNK

KOF94	￥500
KOF95	￥5,000
KOF97	￥14,000
MVS-1(大)	￥14,000
オーバートップ	￥10,000
餓狼伝説3	￥300
ガンガン行進曲	￥500
ギャラクシーファイト	￥2,000
月華の剣士	￥5,000
ジョイジョイキッド	￥800
ショックトルーパーズ	￥9,000
戦国伝承2	￥800
ソニックウイングス2	￥2,000
ソニックウイングス3	￥8,000
ダブルドラゴン	￥6,000
ダンクドリーム	￥8,000
超人学園ゴウカイザー	￥5,000
ティンクルスタースプライツ	￥20,000
パズルボブル	￥3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	￥300
風雲黙示録	￥4,500
フットホールフレンジー	￥800
ブレイカーズ	￥6,000
ブレイカーズリベンジ	￥18,000
マジカルドロップ3	￥7,000
マネーアイドルエクスチャンジャー	￥7,000
ミューティションネイション	￥800
メタルスラッグ2(US)	￥30,000
リアルバウト餓狼伝説	￥500
リアルバウト餓狼伝説2	￥6,000
リーグボウリング	￥1,500
わくわく7	￥7,000
ゴールドメダリスト	￥3,000

TAITO

レイフォース	￥12,000
人生劇場	￥3,000
アルカノイドリターンズ	￥200
究極タイガー2	￥800
逆鱗弾	￥500
パズルボブル2	￥200
パズルボブル3	￥500
ランドメーカー	￥35,000
サイキックフォース	￥11,000
サイキックフォースEX	￥13,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	￥7,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	￥9,000
レイストーム	￥14,000
バブルボブル	￥15,000
F3マザー	￥28,000
アクロバットミッション	￥7,000
インベーダーDX	￥3,000
クライムシティ	￥12,000
グリッドシーカー	￥14,000
クレヨンしんちゃん	￥3,000
サイキックフォース2012	￥70,000
サイレントドラゴン	￥10,000
シャトルインベーダー	￥25,000
タイガーヘリ	￥4,000
飛翔鮫	￥8,000
メイズオブフロット	￥10,000
ライトブリンガー	￥20,000
リングレイジ	￥3,000

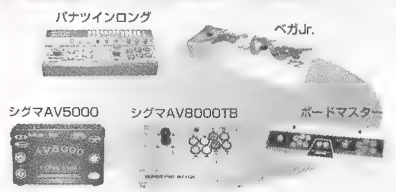
SEGA

ダンプ松本	￥12,000
ダークエッジ	￥7,000
バーチャ2	￥20,000
バーチャロン オラトリオタングラム	￥190,000
バーチャ3(電源、ハーネス付き)	￥53,000
バーチャ3TB ROM(ロム表あり)	￥53,000
バーチャ3TB(電源、ハーネス付き)	￥85,000
テトリス	￥2,000
イントロドンドン	￥300
全日本プロレス	￥1,000
対戦タントアール サシっす！	￥20,000
花組対戦コラムス	￥2,000
ファイナルアーチ	￥200
ぷよぷよSUN	￥200
まるちゃんdeグー	￥2,000
レイディアントシルバーガン	￥10,000
DJ-BOY	￥12,000
アラビアンファイト2P	￥15,000
コラムス2	￥1,500
サンダーフォースAC	￥6,000
スパイダーマン2P	￥15,000
ソニックザヘッジホッグ	￥3,000
タントアール	￥1,500
バーニングライバル	￥15,000
ブロクシード	￥1,000
まーまーじゃん	￥500
ワンダーボーイ	￥12,000
バーチャル麻雀	￥3,000

ETC.

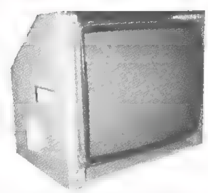
海底大戦争	￥25,000
ボンバーマンワールド	￥18,000
R-TYPE II	￥12,000
エアデュエル	￥10,000
ぐっすんおよよ	￥3,500
ドラゴンブリード	￥12,000
フック	￥18,000
ボンバーマン	￥8,000
メジャータイトル2	￥20,000
ゼロガンナー	￥38,000
ガンバード	￥13,000
スペースボンバー	￥30,000
闘姫伝承	￥17,000
Vゴールサッカー	￥6,000
エイトフォース	￥10,000
ギャロップレーサー2	￥22,000
ジェミニウイング	￥8,000
スーパーハイインパクト	￥1,500
ファイナルスターフォース	￥18,000
雷牙	￥8,000
麻雀学園祭	￥17,000
麻雀同級生	￥5,000
麻雀同級生SP	￥8,000
スーパーリアル麻雀P5	￥4,000
スーパーリアル麻雀P7	￥3,5000

コントロールボックス



■バナツインロング ￥38,000
■ベガJr.……￥28,800
■シグマAV5000 ￥24,800
■シグマAV8000TB ……………￥15,000
■ボードマスター ……………￥46,800

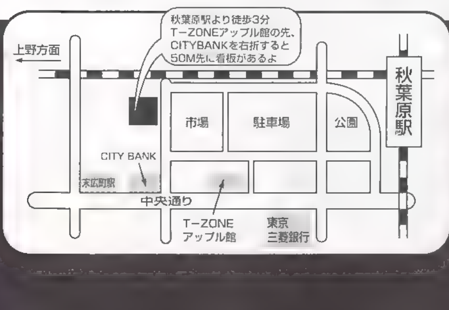
中古モニター格安販売



18インチケース付　19,800円
・15／24khz両対応
・サイズH390×W450×420

25インチケース付　35,000円
・15／24khz両対応
・サイズH530×W610×440

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



G-FRONT
〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F
営業時間 年中無休 AM11:00〜PM7:00
TEL.03-3255-0013 FAX.03-3255-3818
http://www.alles.or.jp/~gfront

リポート24

リポーター：DDRきりと

HYPER コナミ元気ロケ通信

南津守では恒例のフリープレイ祭が開催！女性コスプレイヤー限定のゲーム大会・どこよりも早い新着情報の公開など、イベントが満載!!……いいなぁ、他チルコポルトでもやってくれないのかなー？

チルコポルト南津守店オープン

皆さん、明けましておめでとう！今年もコナミ直営店をヨロシク!!

ということで、とりあえず月並みな挨拶はこれぐらいにしておいて……。

さて、いよいよ1999年開幕です。世紀末ってヤツですね。何でも今年の○月には人類が滅びるとか、地球が滅亡するとか、スーパーブルー状態の私ですが、これが事実ならもう大変でしょうそんなことにでもなったら毎回大好評のあの素晴らしいイベントの開催できなくなってしまうわけで、いまだにイベント未経験の皆様に人類滅亡後、あの世で合わせる顔がございません（……って縁起でもないね、冗談よ）。

そこで、「毎回大好評の素晴らしいイベントとは何ぞや？」というあなた！ちょっと引っ張りましたが、この記事を熟読して次回の開催に備えよう!!

そのイベントとは知る人ぞ知る「フリープレイ祭」と呼ばれるモノであり、毎月2部制の開催になっているのだ。で、それぞれ1500円で最新機種からマニア泣かせのレトロゲームまで140台を超えるビデオゲーム機がすべてやり放題というイベントだ。もちろん1部2部両方に参加して1日中ゲーム三昧ということも可能。とにかく5時間すべてのゲーム機がやり放題ということで、いろいろなことができるのがこのイベントの特徴だ。これほど自由度の高いゲームはそうそうないぞ！

例えば「普段は難しくて、なかなかクリアできないゲームを徹底的にやりまくってすべてのエンディングを制覇」とか、「自分の好きなゲームを思う存分堪能する」「対戦格闘で何回も強者に挑戦する」「研究、攻略に利用する」など、君のアイデア次第で様々なことに活用し、そして遊べる。

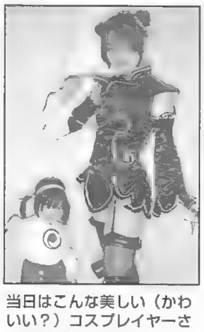
さらにコスプレする人は要注目!!当店のフリープレイ祭ではコスプレ大歓迎!!しかも通常1500円のところ、コスプレイヤーは1000円でOK！コスプレイヤーは絶対に来るべし!!年末開催のときも多くの人がコスプレしてきてくれました。そしてこのときはコスプレコンテスト初開催だったんです!!

毎回、総勢200人以上の来場者で盛り上がるフリープレイ祭ですが、イベント中恒例ゲーム大会や前回初の試み「女性コスプレイヤー限定月華の剣士第二幕大会」も参加者の名前をコスプレキャラ名で呼ぶなどアットホームな大会でした。ありがとうコスプレイヤー!!（意味不明）

ほかにも普段一般では手に入らないレアアイテムが当たる抽選会や、業務用の販促物プレゼント会、どこよりも早い新着情報の公開など、来れば必ず良いことがあるフリープレイ祭。さぁ、この記事を読んで興味を持ったあなた、地球が滅亡する前に実体験しておきましょう。



このフリープレイ祭は、今までは夏と冬の年2回だったけど、これから年3回開催する予定。次回は春頃に予定しています！次回はさらに楽しいイベントにするぞ！そのためにもどんどんチルコポルト上尾店に来て意見募集！とのこと。



当日はこんな美しい（かわいい？）コスプレイヤーさんたちがいたんだぞぅっ！

チルコポルト市原店オープンか？

東スポ（大スポ）風の見出しでゴメン！またまた新店オープンのお知らせだよ。

茂原店に続き、千葉県内2店となるチルコポルト市原店がこの号が出る頃にはオープンしているはずなんだ。県道の辰巳通り沿いにあるこのお店は、近くにはDーYショップやレンタルビデオ屋、マクドナルドなどがあって、とてもわかりやすい場所にあるし、ゲームついでに買い物もできちゃうから、なかなかグーだよね。

同じ千葉県内にあっても、ちょっと遠いところにある茂原店には行き辛かったと感じてる君には、これまたグーなはずだ。地図も載せておくから、それを参考にぜひ行ってみてくださいな。

それでは最後に店長さんのコメントを紹介しよう。

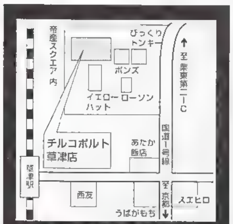
「みなさん、こんにちは。店長の遠山です。6月4日は虫歯予防デー。近くには歯医者さんがあるから、急に歯が痛くなっても安心して遊べるお店です。月並みな挨拶でごめんなさい」

常に先のことを考えているクレバーな店長さんぢょね。気になる市原店のイベントは、2月14・21・28日に予定されてるらしい。遊びに行ってみましょうね。

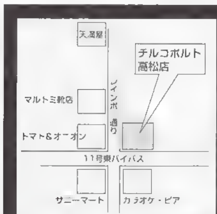


市原店はこんな感じだ。

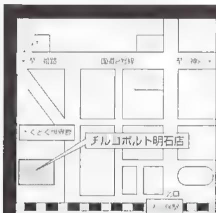
元気ロケ全店MAP



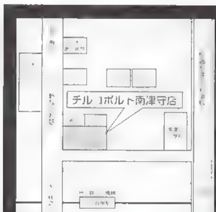
チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00（年中無休）



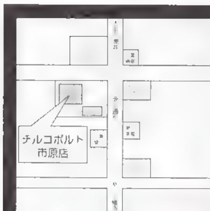
チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）



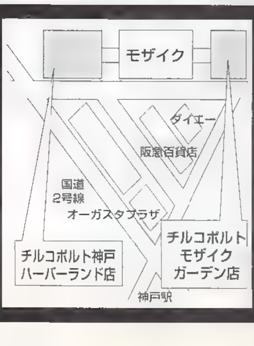
チルコポルト明石店
兵庫県明石市大久保町福田205
TEL.078-936-2040
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト南津守店
大阪市大阪市西成区南津守6-192-1
TEL.06-4398-1234
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト市原店
千葉県千葉市辰巳台東1-1-1
リブレ辰巳台 TEL.0436-75-6789
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク2階内 TEL.078-360-0744
営業時間10：00～23：00（年中無休）

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン内 TEL.078-360-2477
営業時間11：00～22：00（年中無休）



チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

大好評連載 開発者コラム

【AM3研通信】

■第1回■ DDR・DE・TANGOな野望（その3）

こんにちは、メタルスナイパーです。DDRもさらに怒濤の盛り上がり。一同感謝感謝の毎日毎日です。

今回は、日夜店頭でのハードステップを見るたび、少しフットパネルもお疲れぎみ？と多少不安も抱きつつ、「そんなことはない！あるはずない！絶対ない！」の、フットパネルの耐久テストについてです。

耐久テストは、ホントのホントに体力勝負でした。大体普通は人の力でどうこうなるものではないんです。でも、万が一の問題がないよう、僕らはリオのカーニバルの如く、フットパネルの上で踊り狂いました。それも雨の日、風の日、砂嵐の日などあらゆる条件を作りだして、強度に万全を期すために。

その結果、こうして晴れて皆さんに楽しんでもらえる今日に至ったのです。もはやロックな兄さんが鋲つきブーツでステップ踏んだって、K●NISHIKIが踏んだってどうってことないです。

それほどに、足打ちつけて実感してます。まぁ、もちろんすべて人力のみでチェックしたわけではありません。

そして、テスト時には様々な暴れん坊にご登場頂いてます。圧縮プレス機くんでの10万回の踏み込みテスト、鉄アレイさんの落下テスト、ハンマーちゃんによる叩きテスト。これら様々なテストをあのフットパネルは耐え抜き今に至っています。基本的に壊れてません！これらのテストをガシガシ見事パスしています（まぁそれでも、260パウンドの鉄アレイさんが垂直に落下したときと、力自慢のK部長がツルハシで手心加えず、思いっきりぶっ叩いた時にパカリとパネルが粉砕したことはありましたが……）。

いやもう傍らから見てると、強度チェックというより「どうしたら壊せるか？チェック」って感じでしたよ。それも真夏にTシャツ、短パン、汗拭きという定番スタイルで。開発室全体に、酸っぱくもほろ甘～い強烈な香りを漂わせてまで…でも。このほろ甘さこそ今日のこの喜びの決め手だったのかな？と振り返りながら？自画自賛の今日この頃です。

2月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
2/3　せつセツぶんブン節分BUN
　第2回ストラックアウト祭
2/11　DDRダンサーの頂点を目指せ！
　ダンスダンスレボリューション大会5.5
2/14　愛のプリクラ大作戦！豪華景品をGETだぜ！
2/28　第6回ダンスダンスレボリューション大会
　（2/11 のDDR大会は、全国大会予選です）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
2/7　節分ブンブン～サンリオイベント！
2/14　バレンタインでハートも賞品もゲッチュ大会
2/28　ポケモンモンイベント！
2/28　DDR全国大会予選
　ハッシーのオーラスチャンス！

【チルコポルト茶屋町店】
2/14　ZERO3大会　マスター久門杯！
2/28　てめーの○○○○かみきってやるーぜメーン！
　第2回ジョジョ大会
　※ウルトラなハイスコアアタック
　※見よ！肉体美!マッチョマン歓迎プリクラ選手権
　※飛べ！照さま！踊れダッチー！
　DDR全国予選随時実行

【チルコポルト明石店】
2/7　十三っ！早くも第3回でやんす。
　月華の剣士 第二幕大会
2/11　カズは死にましぇ～～ん！
　バーチャストライカー'99大会
2/21　海峡にオラオラ！
　ジョジョの奇妙な冒険大会（13：00～）
1/31　大久保駅下車徒歩7分弱に号泣！
　ポップンミュージック大会（13：00～）

【チルコポルト高松店】
2/7　DDR大会〈5th Groove〉
2/13　ジョジョの奇妙な冒険大会
2/21　月華の剣士 第二幕 <其の五>
2/27　ヴァンパイアセイヴァー2大会
2/28　月華の剣士 第二幕 <其の六>
　DDR大会について詳しいことは店頭にて！
1/31　月華の剣士 第二幕 <其の四>
　一部を除きすべて17：00スタート！無料

【チルコポルト南津守店】
2/3　鬼は外！ ストラックアウト大会
2/14　「バレンタイン？大丈夫！来年があるさ！」
　男同士でシール撮ったら粗品進呈
2/20　「結局俺は踊らされていただけ？」
　そんな貴方のDDR大会
2/27　「駄無駄無駄無駄無!!?」ジョジョ大会
2/24～26　グラディウス4 スコアアタック

【【チルコポルト和歌山店】
2/7　みんなア・ツ・マ・レ！ ストラックアウト子供大会
　（大きなお友達もOK！）（15：00～）
2/14　貴方の愛をステップに込め
　DDR大会inバレンタイン
　（参加賞はもちろんチョコ）
　（15：00～）
2/21　ZERO3大会（豪華賞品が出るのかも）
　（17：00～）
2/27～28　グラディウスⅣ発売記念
　ハイスコアランキング戦
　（2日間随時開催！レアもの賞品あり！）

【チルコポルト上尾店】
2/14　ポップンミュージック
　（バレンタインデー特別大会）
　※さらに！当日はシール機1プレイ100円！
　（1部機種は除きます）
2/20　餓狼伝説W.Aトーナメント大会
2/27　DDR大会
　※毎週日曜日、ビートマニア段位認定会開催中！
　グランドマスターを目指せ!!

【チルコポルト茂原店】
2/4～6　プリクラやろう！大集合！
　12月バージョン其の壱
2/8～14　メダルがてんこもりウィ～ク！
2/18～20 プリクラやろう！大集合！
　12月バージョン其の弐
2/21　DDR全国大会予選の巻
2/22～2/28　ちょっぴりグーでナイスな出来事

【チルコポルト古川店】
2/ 7　暴走トラック出現・スリルドライブ大会
2/14　オラ・オラ・オラ～!! ジョジョの奇妙な冒険大会
2/21　今回は特別ルール？？ DDR大会
2/28　1st・2nd・3rdMIXで、ビートマニア大会

【チルコポルト草津店】
2/7　ジョジョトーナメント（17:00～）
2/14　DDR大会（18:00～）
2/21　すくすく犬福100問大会（17:00～）
2/28　バーチャストライカー'99大会（17:00～）

【チルコポルト新越谷店】
2/7　ジョジョの奇妙な冒険大会
2/11　月華の剣士 第二幕大会
2/21　DDR大会
2/28　サイキックフォース2012大会

【チルコポルト新越谷店】
2/7　ジョジョの奇妙な冒険大会
2/11　月華の剣士 第二幕大会
2/21　DDR大会
2/28　サイキックフォース2012大会

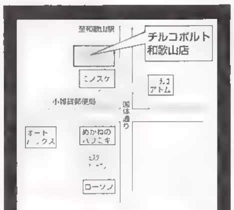
【チルコポルト梅田店】
2/11～14　ときメモゲームボーイ化記念
　ときめき景品取れ放題設定期間
2/28　ついに登場DDR
　熱いダンスなマニア大会

【チルコポルト新宿店】
2/7　バーチャストライカー2 ver'99
　トーナメント大会（15：00～）
2/14　聖バレンタイン記念!!
　景品めちゃ取れDAY
2/21　第4回ダンスダンスレボリューション
　ベストダンサー決定戦（15：00～）
2/28　ビートマニア3rdMIX
　5thライブin新宿（15：00～）

アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

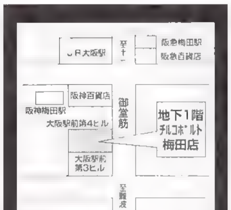
●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制限貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせを お願い致します。



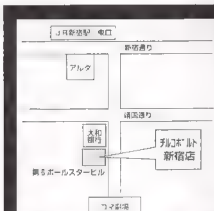
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

吐故納新

年の改まりに合わせて、次号からチャレンジハイスコアの対象ゲームも新しくなります。

カプコンなんです!

第7回

ストリートファイターZERO3

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ	ISM
ELF	28	7021400	春麗	X
松田善行	15	6540600	豪鬼	X
J.A	11	6140600	ケン	X
天狗男息子	26	5865100	さくら	X
N.U	1	5741200	豪鬼	X
BCD	6	5462300	ロレント	Z
DLMA-ひろぽん	7	5444600	ケン	X
M&H	25	5362800	さくら	Z
ぽけもん(熊取)	24	5303400	さくら	X
ぽけもん(熊取)	5	5157400	さくら	X
BEE	22	5098600	ガイ	X
YMD土佐	19	4901600	ローズ	X
SCC-N.Y	14	4711600	ローズ	X
ゴンタ君	3	4693900	ロレント	Z
OKU	17	4687100	さくら	X
NO	27	4609100	ケン	X
のりぶー	21	4366200	ローズ	X
T.H	10	4301300	ロレント	Z
のりぶー	29	4290600	ローズ	X
ASH	18	4014900	ロレント	X
なるなる古田	12	3979100	サガット	X
D.Q	4	3953500	ロレント	Z
NAP	16	3675600	ローズ	Z
3年3組馬場武士	13	3650800	ダン	X
XYZ	20	3574400	かりん	Z
Q99	2	3449600	ガイ	Z
YTK	8	2887400	キャミィ	Z
LUFY	23	2697200	ミカ	X
ゼットマン	9	2496600	ロレント	Z

超鋼戦紀　キカイオー

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用ロボ
YOU	28	3949600	豪雷
DANの妙な冒険	5	3842300	キカイオー
Y.K	1	3497500	豪雷
ゆききー	27	3385700	ディアナ17
BAD	19	3335200	豪雷
KEY-パラディン	26	3185300	ディアナ17
I.K	11	3181400	ワイズダック
KIY	22	3089800	キカイオー
T.K.T	9	3053300	ツインザムV
YTK	8	2740000	パルシオン
K.K	14	2718900	ディアナ17
ドコサヘキサエンサン	12	2665900	ディクセン
A	25	2323900	キカイオー
E.Y	21	2268700	キカイオー
H.K	2	2237400	ボロン
S.U	15	2006600	キカイオー
Y.T	13	1986000	キカイオー
C.P	16	1697800	キカイオー
O.S	29	1363200	キカイオー
A.K	23	1123000	キカイオー
Y.H	10	990800	キカイオー
E.A	24	980300	キカイオー
D.K.N.Y	4	876200	ディクセン
A.T	17	867000	キカイオー
UON	20	752600	キカイオー
K.K	6	589500	ディアナ17
TAKや!	18	572300	パルシオン
亀山中3年2組みずき	3	554000	ボロン
市原ですぅー	7	449600	ボロン

ゴールイーン

謹賀新年!今回はスペースがないので、サクッといくで!!まずは12月に集計した「キカイオー」。モード選びでの選択にばらつきがあったのか、割とスコアにばらつきがあるようや。そのなかで頭ひとつ出たんは、プラサカプコン横須賀店のYOU君。おめでとう!

ZERO3はもういわずもがな、プラサカプコン横須賀店のELF君。ほかをよせつけないままゴールイン!おめでとうさん!!!

2タイトル共に今回でスコアチャレンジは終了。次回から『ジョジョの奇妙な冒険』でチャレンジ!!

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田1-23
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(82)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎07444(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟市大形本町1-17-16-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

次回からは『ジョジョ』でチャレンジ!(第2回締切日2月26日)

ゲルメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



世界平和と
99年アイランド
投稿豊穣に願いを込めて
エドワードランディ的大水垢離を敢行。
それではいろいろと健闘を祈るっ。
（今年もよろしく
福田＆Mio）

今月のいっぱつ

「それマンガだよ！～マンガ世界のゲーセン事情」

アーケードゲームは、随分逸脱した話だと思われるかも知れないが、俺ぁ年甲斐もなく、少年マンガが結構好きだったりする。

列車の中で少年マンガ広げてるリーマンは、今じゃ珍しくもねーし、ちょっと探せば、大人にだって楽しめる作品がゴロゴロ見つかる。

だが、最近ちっとばかしトサカにくるシチュエーションが、立て続けに出てきたのでペンを執った（打っているのはワープロだがな）。

……なにゆえ少年マンガのキャラクターは、落ち込んだり挫折したりするとゲーセンへ行って、無気力にゲームしたりデモ画面眺めたりしますか。

そんでもって、お約束のよーにヤンキーさんがたむろしていて、筐体蹴ったり殴ったり、ストリートファイトに発展したりしますか。

ゲーセンっつーのは、積極的にゲームをやりたいやつが行く所であって、無気力にデモ見に行くやつなんていねーぞフツー。それに、俺には5年近いゲーセン歴があり、標準的な駅前ゲーセンを皮切りに、アミューズメントスポットから場末（失礼！）まで、一通り経験してきたが、マンガにあるよーなヤンキーの集団や、ハデな筐体ぶっ叩きになんか、1回だって出くわしたことはねー!!

つまり、マンガ家諸氏は、本当に滅多に起こり得ないシチュエーションを、自分のアタマん中にあるゲーセンのイメージだけで、描いちまってるってことだ。退廃感を出すにはゲーセンが一番だっつー安直極まりない発想で。

――ここでハッキリ言わせてもらう、それは偏見や色眼鏡などとゆーレベルを遥かに通り越した、ゲーセンに対する事実誤認かつ名誉棄損だ！

現実をうまいこと消化して、オリジナリティー溢れる魅力的なストーリーを創るのが、あんたらの仕事だろーに、貧相な世間一般のイメージを鵜呑みにした上、誤った認識を余計にまき散らかしてどーする！

ゲーセンを描くんだったら、マトモに取材してから描きゃあがれ!!

――と、これだけで終わっちまうと単なる悪罵なので、さらになんか一言（©円楽）。

取材してみて、今のゲーセンの現状を正しく理解したなら、そろそろ誰か描いてみてもいーんじゃねーか？

「本格ゲーセンマンガ」！

競馬や競艇だって、マンガのネタになる時代なんだから、ゲーセンだったら全然健全じゃん（笑）。

……ゲーセンという未知なる世界に足を踏み入れる勇気と、その中に満ちている、ゲームそのものが持つ底知れぬ魅力。共にプレイする仲間との爽やかな友情や、点数や強さを競い合うライバルとの熱い戦い。難所で詰まってしまった挫折を乗り越えるための不断の努力と工夫、そしてその果てに掴める勝利の大いなる喜び！

ちょっと考えてみればゲーセンは、非常にスポーツライクな、少年マンガ向きの世界なんじゃないか？と俺には思えるのだがどーだろう。

上級者に憧れる少女との淡いラブロマンスなんてのがあっても面白れーかもな。

自分たちの努力の成果を見に来る開発者とか、店の健全化に心血を注ぐオペレーターとか、ネタはそれこそ無尽蔵に転がってるぜ!!

とゆーことで、誰かアイディアに詰まったマンガ家さんがいたら、描いてみてもらえないかなー、っつー提案でした。今まで盛大に誤解を拡散してきたオトシマエを、この辺で付けて欲しーんだけどな。多少は期待して待ってる。じゃ。

PS.俺が何の気なしに出してしまった投稿（NO.232）のせいで、シェービングウォールを使いにくくなってしまった、NO.242のKさんを始めとする、ガデス使いの皆様ゴメンナサイ……ってう゛っわー!!←メテオブッチャーガード失敗。

（神奈川県　海神碧矢さん㋐）

㊗マンガに限らずメディアに登場するゲーセンでは「そんなわきゃねえ！」というシチュエーションがしばしば見受けられる、まさに「マンガのような世界」だ。

ゲーセンは少年少女が集まりやすい場所だから、という理由でストーリーに組み込むまではいいけれど、そこで現実味の乏しいトラブルが描かれるのでは…うーん。

ここは一発海神さんの指摘どおり、広域に渡るマンガ世代に真実のゲーセンコミックをぶつけゲーセンの素晴らしい面をPRするのが良策かと。

悪のゲーセンを殲滅するべく全国を回る店員のお話とか、プロットだけでも考えついた人は、アイランド「やろうぜ本格ゲーセンマンガ」係までネタ届けてください。



← （神奈川県　藍屋キリコさん①）
㊗うさぎ福　共にすくすく　ゲーメスト

議論の夕べ



店員は見守っています

☆先日、約二年半バイトをしていたゲーセンやめました。思い返すといろんなことがありました。どう見ても未成年の喫煙者の集団、筐体を蹴る人、両替機や筐体にやたらお金がのまれるお子様、ゲームをプレイせず、見ているだけの女の子の集団、ゴミ箱にゴミが捨てられず、筐体の上や周りにゴミを散らかす学生、売り上げが少ないとグチをこぼす店長、ゲームの話をしたら止まらず、仕事中もゲームをしてしまう店員、「あそこはダメ！」と言って、子供の手を引いてゲーセンに背を向けるお母さんたち。考えると、店員ってけっこうストレスのたまる仕事だったのでは、と思います。

イライラしたときも多かったけど、それと同じぐらい、1つのゲームをやりこむ楽しさ、ハイスコアラーさんたちのたいへんな世界、格ゲーやシューティングなどのハイレベルな芸術とも言えるプレイなど、ちょっとディープだけどおもしろい世界も見ることができました。店員になる前より、いろいろな意味でますますアーケードゲームが好きになりました。

もう店員をやることはないと思いますが、これからはこの経験を生かし、周りに迷惑をかけないよう、お客としてゲーセンに通おうと思っています。

最後に、もしお店でトラブルがあったときは、しっかりと聞きとりやすい声で、店員に報告しましょう。けっこう声が小さく、聞きとりづらいことが多く、トラブルの原因になります。

気持ちよくプレイするために、お客もほんの少しだけ、店員に力を貸してください。お願いします。

（栃木県　かわのとめきちさん㋑）

Ⓜたしかに、やる気なさそーな店員もいるかもしれないけど、こういういい人も多いと思うんだけどな。私の知人で、「客がチラッとこちらを見ただけで『何かあったのかな』と気を回す」と言った店員もいる。

ある店では店員でも、違う店に遊びに行けば客の立場になるのだから、客の気持ちがわからないはずはないよね。逆に、客の立場でしかない人には、店員の気持ちがわからないかもしれない。この話に限ったことじゃないけど、他人の気持ちになって行動することは大事なことだね。

ゲーセンについての意見を、悪いことでもいいことも、語ってほしい。



⬆（東京都　みのや君②）
Ⓜキャリバーはいいキャラが多くて、誰使おうかヒジョーに迷ったぞ。アイツもあの娘もみんなカッコイイ！



⬇（大阪府　虎杖せなさん③）
Ⓜ「響ちゃんて、絶対天野さんの身だしなみにうるさいと思ってたのに、けっこうおとなしめっぽい」と虎杖さん談。ふんどしがねえ…ちょっとアレだからねえ…。

中国人島



⬅（埼玉県　銀之助君④）
Ⓜ闘う中国人はなぜ強い？闘う中国人はなぜ美しい？



⬅（富山県　都氏さとみさん⑤）
Ⓜ気合入れつつ、肉まんつぶさないように、くれぐれも気をつけるのコト。



⬅（福岡県　にせ関西人君⑥）
Ⓜ達人の操るフェイロンは、まさにあのブルース・リーのように、あざやかな闘いをしていたもんだ…。



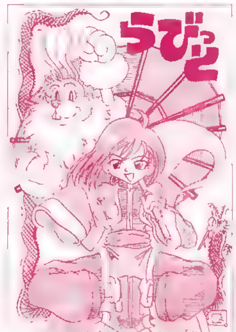
⬆Ⓜ烈火はレイレイの伊藤さんが送ってくれてたけど、いろんな事情でこうなりました。⑩

☆職場にて、同僚の中国人・葉さんに尋ねてみた。私「中国でいちばん多い人名って、『李』でしょうか？」

葉さん「いや、そうでもありませんよ」

そうか、やっぱりゲームの中だけだったんだ。

（滋賀県　大聖リース君⑤）
Ⓜ張さんとか王さんとかも多いはずなんだけどなあ。中国拳法と言えば、李氏八極拳が有名だからか？



⬅（東京都　QQQ君⑦）
Ⓜうさぎ年だし、ってことで彼女ね。かわいいけど暗殺者なのよねん…夜道に気をつけれ。



⬅（岩手県　伊藤勇太さん⑧）
☆遠い記憶の中に、暖かな光を感じる。そこまで行ったら、何が見えるの？



⬅（高知県　巳津元哉さん⑨）
Ⓜ何でも食うのはもうつっこまないとして、中国のレストランのメニューは、本当にこう書いてあるって聞いたぞ!!

大賞の投票形式について一言

☆PF2012の大賞受賞は今回の投票形式がポイント制だったからというのが最大の理由だと思います。

PF2012も悪いゲームではないと思いますが、'98プレイヤーインカム集計総計でベスト20に両方とも入っていないゲームが大賞ではポイント制度による投票結果に問題があると思います。ポイント制ではなく、2~3つの複数選択にして、その数で決めるほうが公平な結果になるのでは？
（東京都　かあつかつろー君㋓）

★もともと今回の集計変更は、今まで無理に変えなかったのを、なんとかもっと公平な形で集計できるようにと考えて作られたもの。前回と同じ集計方法をとっても、サイキックフォース2012が大賞という結果になっていたのは確か。実際にはポイント制だというのはほとんど関係なかった。

結局、納得いかない人たちがハガキを送ってくれないと変わらないと思う。市場人気も大切だが、満足度や思い入れが反映される制度を残していきたい。そのためにはやっぱり投票するしかないのだ。
（石井ぜんじ）

☆あれは12月25日、近所のゲーセンに見慣れた画面によく似たゲームがあるではないか。「海賊版か？」と思ったが、よく見ると、VERSION'99の文字が。バーチャストライカー2バージョン'99である。瞬時に俺のゲルマン魂に火がついた！毎日がサッカーづけの日々がまだまだ続いていく…。

まだ慣れていないせいか、トータルで9点しか取れてない…もっと慣れてレベルアップするぞ！
（広島県　範君㋔）

㊎着々とロム交換浸食が始まっているバチャスト。もう'98のほうが少ないかも？



⬆（大阪府　終夜禮さん⑪）
㊎「大好きは永遠」ですから（ハズカシー）。

のんきな日常

サターン版「デカスリート」をやっていたときだ。

K「デカって何のことだ？」
T「きっとデカいのさ」
K「何が？」
T「ムネが」
K「でもないぞ」
T「シリが」
K「ちがうな」
T「ひょっとして全員刑事とか？」
K「バカ」
T「デカだよ」
（愛知県　ズオウ・リアキ君㋕）

Ⓜズオウ君によると、「デカ」はギリシャ語で「10」なのだそうだ。これに「競技者」＝「アスリート」をくっつけて、デカスリート。「10種競技者」という意味らしい。ためになったナリ～。

俺は悪夢にうなされやすい。あるときの夢はなんと、ゲームのスティックになった夢だ。ソフトはZERO3。あっ、だれか座った。大切に動かしてね。エッ!? ザンギを使うの!? ゲージがたまってる。だめだきっと…あ、技が出る！目が回るぜーっ！きたーっ!!ファイナルアトミックバスターッ!!!!
（静岡県　乱れ親分君㋘）

ⓂV・ISMでオリコン発動時もたいへんそう。すんごい勢いでレバー酷使。

最近「踊る大捜査線」のオープニングテーマが、ビーマニのために作られたような気がする（スクラッチの部分まで考えて）。次回作の難度星6つの曲に、パクリでもいいから使ってくれませんかねえ、コナミさん？人気は絶対出ると思うし。小室系も合いそうっスね。Mioさんにはこんな曲ありますか？
（愛知県　いこマニア君㋙）

Ⓜビーマニのために、ってのは考えすぎじゃないか？ 次回作に入れるには、惜しくも時期はずれかも。私？ あったらいいなはいろいろあるけど、あえて推すのが「魔城伝説II・大魔司教ガリウス」の曲。昔、MSXでコナミから出たゲームで、あまりの曲のよさにしばらく手を止めて聴いてた。今風にアレンジしたらどうなるんだろ？

ゲーセンよく行くんですけど、今の家の近所って友人いないんで、いっつも一人なんですヨ。コミュニケーションノートとかって、慣れないと書きにくいし…。

みなさん最初のゲーセンってどうやって友人作ります？
（神奈川県　匿名君㋚）

Ⓜずっとかよっているうちに、何となく顔見知りになって、何となく会釈するようになったり、話しかけたり話しかけられたりが多いのでは？「店員となかよくなると早い」とはRED談。自分はこうして友人を作った、または増やした、というのがあったら、ぜひ送ってみて。

DDR



⬅（福島県　森田真琴さん⑫）
㊎「LITTLE BITCHで、人差し指を上げて『ONE TWO!!』と声をかけてもらえたら、もう最高です」だそうだ！擦れ声？

☆大阪梅田のチルコポルト茶屋町（すでに2ndMIXがあります）で、今日もDDR踊ってきたんですがスゴイ人たちがいました。2人で台に上がったかと思えばアフロヅラをかぶりだし、そのまま2人で踊ってました。

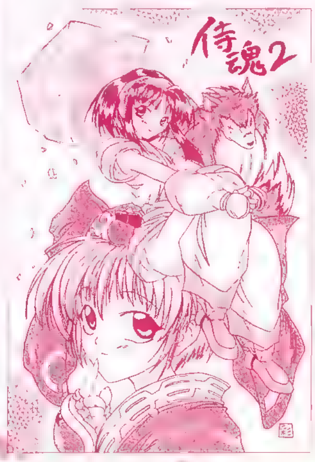
メストでパフォーマンスのススメとかやってほしいです。リトルビッチの「1！2！」とか。
（京都府　DASH!!DREAM君㋞）

㊎DDRのDDってDURA-DURA（ヅラヅラ）だったりしてな。

☆クリスマスイブ、あまりに私がDDRばかりやるので恋人を怒らせ激しく喧嘩しました。
（静岡県　なちこくどぅさん君㋖）

㊎塔婆、もといトゥーバッド！


⬆（広島県　タカアシ君⑭）
Ⓜ「世紀末!!9歳のマリオン様（No.238）係」ってオイ!!9歳シリーズ流行させる気だな!?



➡（宮城県　香彩ミズキさん⑬）
Ⓜ初代サムスピで「ナコルルだけ1Pと2Pの顔が違う！」というのは、当時は衝撃的なことだった…今、みんな修羅と羅刹で姿が違うのも、実はそこから来てる？

暴満館

ワイは馬鹿や！アシュブレファー馬鹿や！

☆年末も押し迫ったある日、俺はゲーメストNO.245を見て血気盛んであった。「うおおっ…アシュラブレード、これはやるしか！」

そして年は明けて…1月2日、時は来た。

ゲーメストにはすでに『発売中』とあった。ゲーセンは今頃すでにアシュブレでブレイクしているはず。今から始めて対戦で勝てるのか？お兄ちゃん困っちゃうな、ハッハッハッ！（福……）

意気揚々とゲーセンに突入する俺。だが…そこにアシュブレの姿はなかった。よくよく考えれば、俺の近所のゲーセンは規模も小さく新作の入りが悪いこともあって、当然のことであった。

「さて…他のゲーセンを当たらねばならんが…」

1時間後、俺はJR荻窪店に立っていた。目的はG・MODEL荻窪店。ここならあるだろう。なんたってゲーメストのゲームセンターだからな。…なかった。

「へっ…そうか、そういうことかよ…」

店のトイレで用を足しながら、俺はひとりつぶやいた。「はじめから簡単に見つかるとは思っちゃいなかったさ。そう、ブレイ○ーズの時だって、アストラスーパー○ターズの時だってそうだったじゃないか。だが…どうして俺の好きになる格ゲーばかりがこのような目に…」

がっくりと肩を落とし、帰路につく俺。そして買ってきたメストNO.248を開く。やはりアシュブレの記事など存在しない。

と、思ったらあった。

1色1ページ。

だが、そのたった1ページの日報アシュラを見て、俺は涙した。

そうだ。俺は何を迷っていたんだ。この程度でくじけるほど、俺の情熱は冷え切っちゃいないはずだ。アシュブレへの旅は始まったばかりだ。

まだ見ぬアシュブレ…必ず探し出してみせるぜ！

PS.アシュブレの記事をお願いですから継続させてください！たとえ1色1ページだろうと、俺はついていくぜ！

（東京都　K.M君㊑）

福ここにもアシュ馬鹿が一人いてくれた。アシュブレサントラ（店になければ注文だ）を流しながら、イメージトレーニング・ダブルゼータだこができるほどに激しく！

☆コラー!!なんでアシュラブレードの攻略が1ページなんじゃー!!くそー!!

ジョジョ許さん!!

（京都府　K-TAM君㊜）

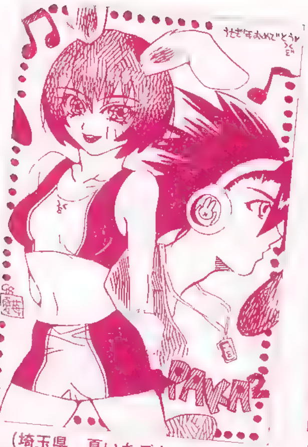
福隠れアシュブリアン多し。

☆ミドラーとアラビアンムーン（パーフェクトソルジャーズ）ってよく似てるネ！

（埼玉県　ゲオネオ君㊝）

福いかん！高飛びしたまえ君ゲオネオ君！

姉妹のようだがね（小声）。



↑（埼玉県　夏いちごさん⑯）
福パカパカパッション…パッショとパカパカが交錯するハードな世界だ。



↑（福島県　MOGURAさん⑮）
☆1999、君たちは獣に支配される栄誉を手に入れる。

エロス村

The Village of EROS

☆エロス村ベスト演出賞

この部門に該当するキャラは

○フェリオスの「アルテミス」（ナムコ　1989）

○ゼクセクスの「イレーネ」（コナミ　1991）

涙と被虐、声（この場合「キャー！うれしいっ！もしくは」「うあっキャー！」他）、そして捕られのヒロインという特殊効果（？）に僕は押されたのでしょう。

その結果、僕はどちらをマイベストにしていいのか決められません。村長様、この2人を判定してください。同着という結果でもかまいません。お願いします（切実）。

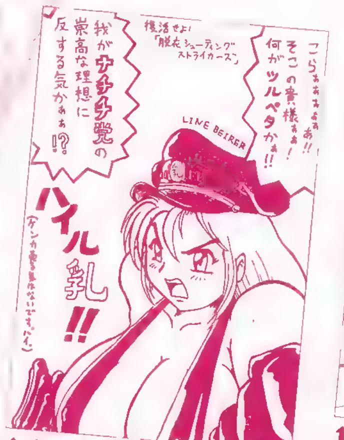
（福島県　Gフェリオス君㊒）

福イレーヌ姫（ズバリ）。これを判断材料（ただの独断と偏見だがな）にして今一度自分のリビドーに賭けてほしい！

12/30号の我がエロス村は小さいような気がする。てゆうか小さい。
（富山県　コロシア改めE6S君㊟）　福放射能漏れで巨大化だ！アトミックエロス！



↑（東京都　周由基君⑳）
福第一次エロス大戦に発展しそうな勢い、双方落ち着くんだっ。



↑（東京都　素敵☆凡人君⑲）
福2月のナチチ党は挑発的、ヒーイ！



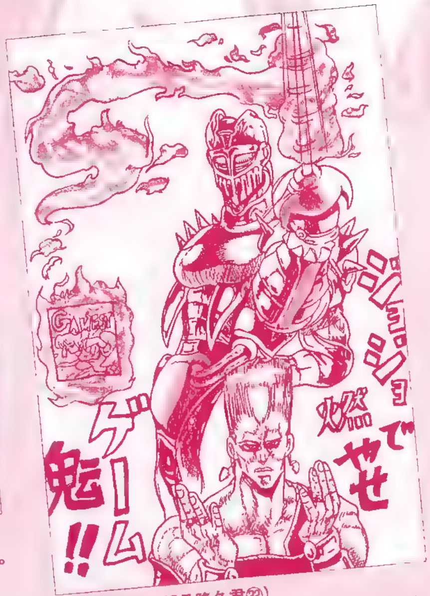
↑（福岡県　a.k.b.君⑱）
福アポロンを待つアルテミス…こんなに服裂けてたか？



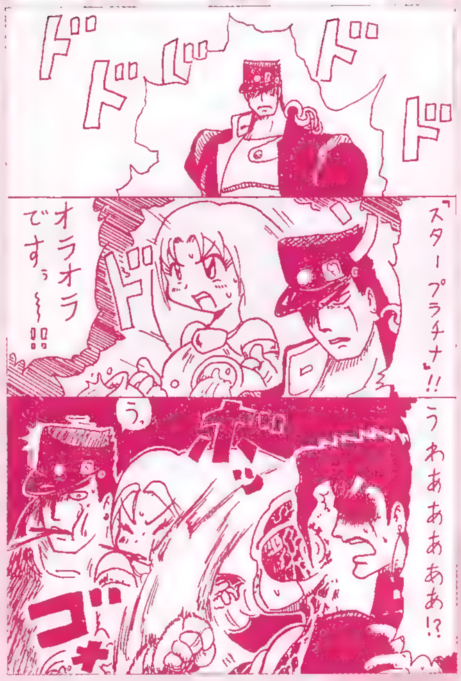
↑（大阪府　Aす君17）
福「エロス村でも可（笑）←宛先より」エロス村専用引き出しエロスピットに収納されると脱出不能。南無。



↑(京都府　ERIさん㉑)
Ⓜ何やら街では猛威をふるっているらしい承太郎。まあ、主人公だしねえ。



↑(東京都　望月隆久君㉒)
Ⓜおフランス人だって、みんながみんなお上品なんかじゃないことを、初めて教えてくれたヒト♡



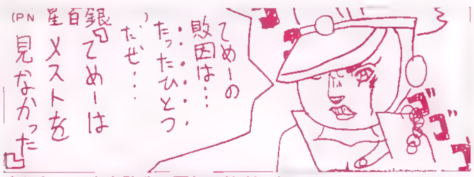
→(東京都　素敵☆凡人君㉓)
Ⓜチャリオッツだってうるさいに違いない!



↑Ⓜそのメガネどっかで…。㉔



↑Ⓜそれだけ…それだけだって言うのかよーーーッッッ!!㉕



↑Ⓜうむ、完全敗北の再起不能だ。㉖

ジョジョの奇妙な冒険特集→その名はッツッ!!

わくわくオラオラランド拡大版・やれやれだぜスペシャル

担当：バステト女神のMio

踊れッ!!叫べッ!!

☆先日、ジョジョをやりました。もうすばらしい!マニアならムフッ♡としそうなセリフ&シーンばっかり!背景なんかも凝りまくり。「灰の塔」のステージじゃ、カベに「皆殺し!」とかちゃんと書いてあるし。感激!俺感激!カプコンさんえらいネェ〜〜って感じですね。

さて、友人と対戦プレイ。当然、俺はアレッシー。うーん、誰を使ってくるのかなあ?あぁ、ポルナレフね、カモーンポルポルちゃ〜ん。ハッハッハ。大キャンセル絶望ォォォだねッ!いやぁ楽しいね、俺って弱い者イジメ大好き〜〜〜ウシウシウシッ。しかし、その後乱入してきた承太郎に時を止められ、あっさりリタイア。ディ・モールト悲しいよ。と、まあこんなジョジョライフ。最高ォォォだねっ。荒木先生&カプコンに感謝です。

後日談。友人いわく「ガキんちょモードのポルナレフでウ○コ投げられるかと思ったけどできなかったよ」だそうです。「手も足も出なかったけど、出してやったぜ」ですね。

(埼玉県　あぶらや君(た))

Ⓜやはりマニアは大喜びのようね。あぶらや君みたいに正気のヤツならいいんだけど、「ぜんぜーんえらくないーッ!!」とか叫びたくなるようなヤツらのビチグソハガキも死ぬほど届いてるからね。ところで、実はこの私も、姿だけはアレッシーに子供にされてるとかいないとか…フフフ。

☆私の周りには、なぜかジョジョファン(しかもコアな)が多い。どのくらいコアかというと、セリフ覚えすぎ!!絶対7割以上は…もしかしたら8割…9割…イヤー。

そんな彼らに、ゲーム化の知らせをした。狂ったように彼らは叫んだ。

「イカスぜーポルナレフー!!俺の剣をしゃぶれー!!」

大学受験前にして、ゲームジャンキー3人完成なり。

(栃木県　SG・1君(ち))

Ⓜこんなヤツらがいるから、次のハガキみたいな質問が来るんだよッッッ!!

☆世の中のジョジョ好きは、ゲーセンに行って「オラオラッ」とか「えらいね〜」とか、声に出すのでしょうか。

(東京都　A.クラウン君(つ))

Ⓜ福田とかいうスタンド使い(スタンド名・セックスマシンガンズ)も、知り合いとやるときは言ってるらしいよ。

☆アレッシー!!こぉォォォォのブワァカ者がァァ!!ジョセフを「ガキンチョ」がっ!!で青年にしたら、逆に強くなるだろーがぁぁァァァ!!(ドイツ軍人S大佐調で)

(東京都　ドイツ軍人S君(て))

Ⓜ実際、若返ってもあまり弱くならないらしいね。この技、なんかアナカリスの裁きみたい。

超芸魂



↑（セオラ〔早乙女研究所〕　スキマ君㉙）
Ⓜなんでチョコくれるのかもわかってないと思うし…。



↑（京都府　大山高嶺さん㉘）
Ⓜ2Pだとモンダミンなどですか。



↑（東京都　うおりあ君㉗）



↑（東京都　MK－Ⅲ君㉛）
Ⓜいや…たまには息抜きも必要かと…。



↑（大阪府　陸王さん㉚）
Ⓜこのチョーシだと、ダーツなんかもうまそげな感じだけど…いっしょに遊びたい？（汗）



↑Ⓜマスターオブ・メダルかい。㉜

つっこみ三昧

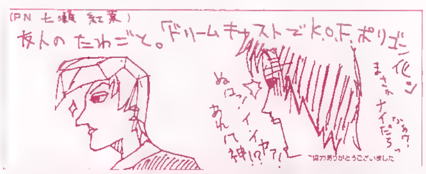


今頃になって言うのもなんだが、ヘビィ・D！の「！」は、象形文字だと思う。「｜」がモヒカンで、「・」がハゲ頭。
（福岡県　お時君(と)）
Ⓜなるほど～!!って、みんなウワサしてたことなのか!?かなり目からウロコなんだけど。

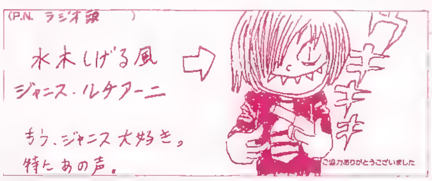
D・D・Rの曲名の下に表示される、難易度を示す足マーク。みんな「3つ足」とか「4つ足」って呼んでいるのかな？
（静岡県　うづきよしゆき君(な)）
Ⓜ星じゃなくて足だもんな。みんななんて呼んでるの？

ゲーメストを買って、まずアイランドを読むのは、読者としてOKですか？
（石川県　反夫君(し)）
Ⓜ猛者通から読む輩もいるらしいので、OKとしよう。

ビートマニア3rdのHIPHOP「s. d. z」は、
s－そこに
d－だしたら
z－ぜったいヤバイ
の略ですか？
（沖縄県　しげはる君(ぬ)）
Ⓜ福と協議の結果、やや違うらしいことが判明。正しくは、
s－貞治と
d－ダ○エーのアレとは
z－ぜんぜん関係ない!!
の略なのだ！HIPHOPなダ○エーファンの、心の叫びの曲なんだねえ。



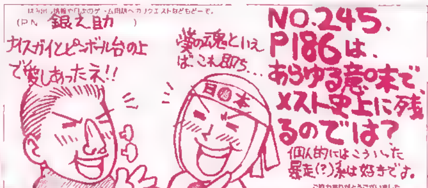
↑Ⓜチャンの腹も美しく揺れるの？㉟



↑Ⓜギザギザ歯がなんか似合うんですけど。㉝



↑Ⓜおっ、私も同志だ！㊱



↑Ⓜあのページは額に入れて、教室の黒板の上にでも飾っといて。㉞



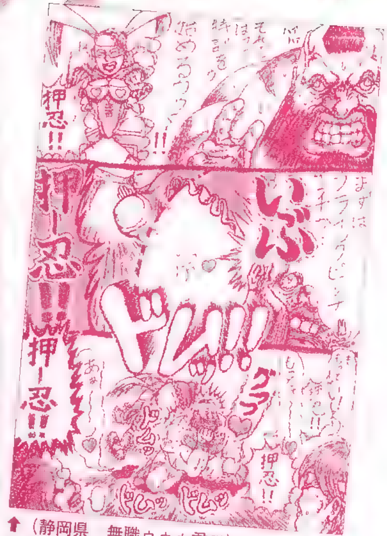
⬆（新潟県　しゅうさん㊵）
㊋Hボールペン工場に就職したいす。



⬆（千葉県　残九郎君㊴）
㊋これぞ師の教え、間抜けだゼッ。



⬆（長野県　ここおの狼君㊳）
㊋グッナイ赤きサイクロンさん。



⬆（静岡県　無職ウゥウ君㊲）
㊋さらばロシアの英雄さんよ。

小鉄ロワイヤル

小鉄はぁ～、田渕さん。
（埼玉県　田中君㊷）

＜要約小鉄事変＞
「同じミス（誤植など）したら小鉄（究極戦隊ダダンダーンのキャラ、フンドシマン）のコスプレをする」と掟を作り、自分がかかったライター田渕健康氏のパーティージョーク。

㊋語ろうか、小鉄を超えた償いを…。忘れたいのに忘れもしない12月20日、対戦ホットギミック快楽天大会に我らが長崎奉行MAXIMUM先生、番長X指定様、おまけで名古屋県なる誤植を作った私も参加したのだ。

ジャン・スナイパーWITHジャン・ゴールドマトック（無限）＆ジャン・シルバーマトック（2回）として、3人ともギガ淫猥なコスチューム（小鉄の8京倍キツイ）に全身を包み…。

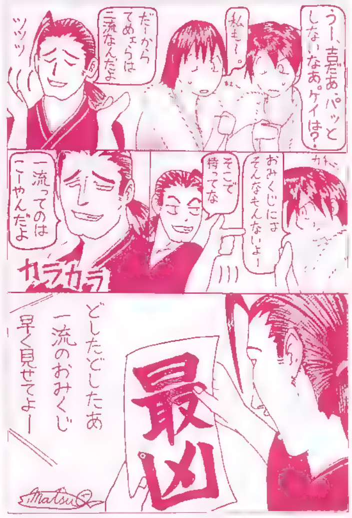
長崎「クリスマスも近いってのに…俺らって馬鹿ァ？」

を合図に漢にセクハラ、恐怖のあまり失禁するチビッコにホールド技、命をかけた必殺のドリームジャンボ○×連発など至れり尽くせりのサービスを敢行した。過去はおろか向こう700年分の罪を償った計算になる。本日はその負け犬の姿を銀河初公開したいと思う。見れ!!…ぬっ、デジカメ壊れてるじゃん（←オチ）。無念。

もう小鉄はなかったことにしてよね。それじゃ。



⬆（千葉県　会田惣君㊸）



⬆（東京都　松球君㊶）
㊋新春モストオーメン、間抜けだゼッ。



幕末匠会
「1999 月華の犬歯カレンダー」

☆月華の剣士の登場人物がすべて犬になっているという異色カレンダーだ（制作・長野県　からさわさん）。雪がスピッツ、刹那がドーベルマンだったりして結構ハマってるのがスゴイ。

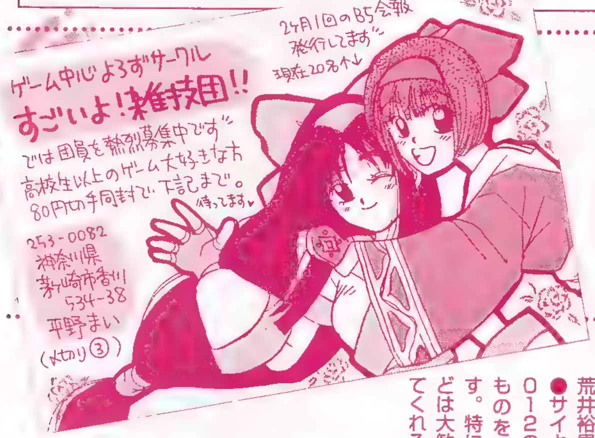
⬅うーん犬ですねえ。



⬆（大阪府　そきめれさん㊷）
㊋愛情も排泄も人間以上。オエ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③



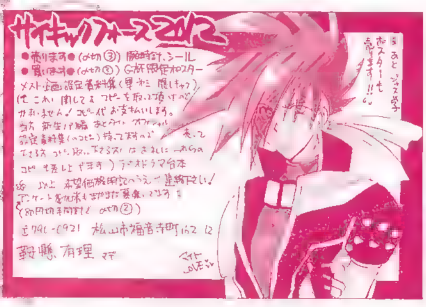
めっきり葉書も減ったと嘆き始めて久しい当コーナーですが、わりと崖っぷちに来てしまいました。今なら驚きの高掲載率なので、クロスマーケットに送ってしまった人も含めて、みなさんよろしくお願いします（いや、マジメな話）。

買います

●超鋼戦紀キカイオーの限定シングルCD「闘えキカイオー」を買います。保存状態・希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒194-0204 東京都町田市小山田桜台1-2-1-204 荒井裕貴）

●サイキックフォース2012のカルロに関するものをなんでも買います。特に非売品グッズなどは大歓迎なので、売ってくれる方は連絡ください。③
（〒124-0014 東京都葛飾区東四つ木4-30-6 高橋ゆきえ）

●ガンスモークのポスター、POP、チラシ、インストカードを買います。保存状態・希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒164-0003 東京都中野区東中野2-34-2 山田拓司）



売ります

●トレカ「スーパーリアル麻雀パート1」のSPカード9枚コンプリートセットを1万円で売ります（バラ売り不可）。③
（〒600-8127 京都市下京区西木屋町通上の口下る梅湊町95朝日プラザ高瀬川206 谷上拓香）

●ネオジオ本体、ソフト（真侍魂、餓狼SP、龍虎2、WHジェット、KOF95、98）、コントローラープロ、メモリーカード、餓狼2、sp、KOF94～97などのCD、ネオジオ版KOF98のポスターなどをセットで8万円で売ります。送料こちら持ち。①
（〒747-0024 山口県防府市国衙2-3-20-1 渡辺考晴）

●ゲーメスト、ポニーキャニオンのゲーム攻略ビデオ（ストII、餓狼、KOF、ヴァンパイアなど）を売ります。希望の方にはリストを送ります。③
（〒124-0014 東京都葛飾区東四つ木3-34-21 森田正幸）



交換・その他

●そちらのジャスティス学園のトレカナンバー79、88をこちらのカード（水着、晴着カード有り）と交換または売ってください。希望カードか希望価格を明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒639-1038 奈良県大和郡山市西町8-7 成宮恭子）

●格闘、シューティング、パズルが好きな方、お友達になってください。都内の人で一緒に遊んでくれる方、大歓迎です。③
（〒192-0362 東京都八王子市松木16-3-301 太楽香奈）





キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集

オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。

人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。
★イラストの縦横の比率は、できるだけハガキと同比率であれば大きさは自由。
★蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★官製ハガキ、または封書で投稿してください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れると郵便事故も高確率で未然に防げるでしょう。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

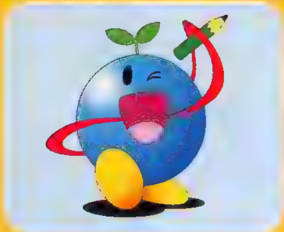
＜データ投稿時の注意＞
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをお薦めします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD−Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

宛先はこちら

〒101−8935
東京都神田神保町1−26　新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票（仮）係　まで
コーナータイトルの応募もこちらへ
注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

お便り募集

お便り募集SP（スペシャル）・アイランド掲載五輪の書
『第5巻：ゲーメストにあまり載らなかったゲームをネタにするとか（「んま天じゃねーか！」って？古いね君も）』締め切りは毎号発売の10日前後。イラスト・文章を封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名希望なら「本名でよろしく」と書いてみてみろ（ないとイニシャル）。グレートな投稿作品にはテレカをプレゼント！投稿は下記住所まで、よろしくお願いします。
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26 新声社　ゲーメストアイランド各係



平成11年4月
入　学　生
願書受付中

平成11年度 **入学案内書**
無料 進呈
見学随時
（月～金 10:00～4:30）

大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学! さらに 入学祝金10万円贈

専用寮・格安居住!
12万円 / 36万円 支給

無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）

学費は「国の教育ローン」をどうぞ
お問い合わせ ☎03-3379-3630

ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-1
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042（才能を世に）　FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」
ウレシイ

125万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」
ヤッタル



学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員　日本映画照明協会員　日本映画撮影監督協会員　社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

東京校　原宿校　ひがし校　横浜校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

新人声優・才能発見!!
札幌・名古屋（1月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



カラーアイランド人気投票

ゲーメストのホームページにイラスト投稿者へのリンクコーナー開設。メール投稿も受け付けているので見てってちょうだい。

1位 リュウ 28票

★もはや登場ゲームを超えた幅広い人気のリュウ。春麗とザンギも同様だね。



（和歌山県　山本弓さん／Ⓐ）

2位 八神庵 26票

★逆にポリゴンらしさを生かした効果が綺麗。雰囲気出てます。



（CG埼玉県　葡萄球菌君< http://www.din.or.jp/~budou/kumiai.html >／Ⓑ）

3位 春日野さくら 25票

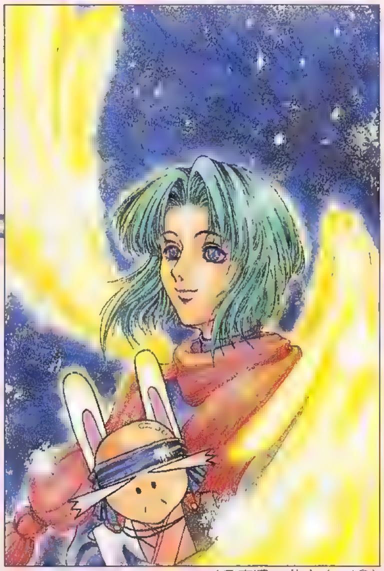
★そういやこの人も万年夏服。リュウの後継者の素質充分ですな（笑）



（北海道　がんこさん／Ⓒ）

4位 エミリオ・ミハイロフ 23票

★何げに年賀状。じじいがぬいぐるみなのかナマなのか非常に気になる。



（兵庫県　礼さん／Ⓓ）

（広島県　小P＋中K君／Ⓔ）



5位 高嶺 響 22票

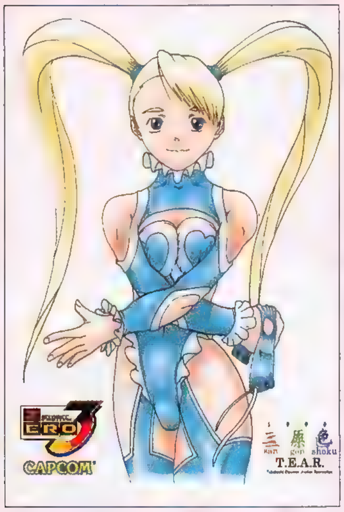
10位 真田小次郎 15票

★第二幕人気のこの2人。でもイラストは少ないの〜。描くべし。

(CG千葉県　タコペ君／Ⓗ)

8位　R・ミカ　16票

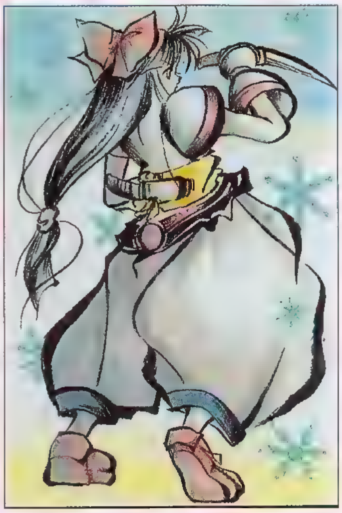
★妙にかわいく、そしてえっちぃ(笑)なミカです。たくさんのえっちぃな作品ありがとう(笑)。



(静岡県　明日香さん／Ⓖ)

8位　ナコルル　16票

★毛筆イラストって描くときもちょっと違ったおもしろさがありますよね。



8位　ギース　ハワード 21票

(富山県　都氏さとみさん／Ⓕ)



★いったい何がなにやら分からぬままに勢いだけで載せてしまった…。いいのか?

1	リュウ（総合）	28
2	八神庵（KOF）	26
3	春日野さくら（ZERO）	25
4	エミリオ・ミハイロフ（PF）	23
5	高嶺響（月華）	22
	火引弾（ZERO）	
7	ギース・ハワード（餓狼）	21
8	ナコルル（サムスピ2D）	16
	R・ミカ（ZERO3）	
10	真田小次郎（月華2）	15
	神月かりん（ZERO3）	
12	成美那（ソウルキャリバー）	13
	草薙京（KOF）	
	一条あかり（月華）	
	リムルル（サムスピ2D）	
	ザンギエフ（総合）	
17	マキシ（ソウルキャリバー）	12
	リムルル（サムスピ3D）	
	リリス（ヴァンパイア2D）	
	春麗（総合）	
	美作いろり（エスプレイド）	
22	レオナ（KOF）	11
	麻宮アテナ（KOF）	
	刹那（月華2）	
	リュウ（ZERO）	
26	色（サムスピ3D）	10
	マリオン（ガンバード）	
	あやね（DOA++）	
29	リュウ（SFⅢ）	9
	雪（月華）	

12位　一条あかり 13票



(宮城県　香彩ミズキさん／Ⓙ)

★あかりもその仲間も第2幕で一層芸達者になったね。

10位　神月かりん 15票



(千葉県　愚面童子君／Ⓛ)

★はだけた胸がとってもせくしぃ。闘う女性は美しいです。ハイ。

カラーCGイラスト募集!

■Eメール投稿時の注意及び宛先
★基本的に通常のデータ投稿に準じます。
★Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたプレーンテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は<（あなたのペンネーム）.txt>でお願いします圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。
★ファイルサイズの制限は特に設けませんが、アップロード、ダウンロードの時間短縮及び確実性の向上のため、やはりできるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いします。
Eメール投稿のメールアドレスはこちら。
<メールアドレス>
cg-post@shinseisha.co.jp

17位　美作いろり 12票



(CG愛知県　谷野おちば君／Ⓚ)

★ああっ。やっぱり襟巻きが気になるナリ～。

実は今回から人気投票の集計方法が変わっています。同じキャラでも、見た目や特徴が大きく変わっている場合は別のキャラとして集計する事になりました。

例えばリュウの場合、ストⅡシリーズ、ZEROシリーズ、ストⅢシリーズ、EXシリーズといったように分けて集計されます。

アンケートに特にゲーム（シリーズ）が指定されていなかった場合、今回1位のリュウのように「総合」として集計、最終的にゲーメスト大賞ベストキャラクター部門賞集計時に、最も得票数の高かったシリーズ（もちろん本年度発表作品に限る）に加算されます。

とりあえず、こんな形に決まったけど、なにか意見等があったら聞かせてくれい。

GAMEST WWWからリンク開始

ゲーメストのホームページ、GAMEST WWWで、本コーナーにCGを送ってくれた作者のホームページとのリンクコーナーを開設しました。

お気に入りの作品、作者を見つけたらここからジャンプしてオリジナル画像やその他の作品を思う存分堪能してくれ。

もちろん、CGであるなしに関わらず、ホームページを持っている人は、URLを書いて送ってくれれば、紹介させていただくぞ。

cg-post@shinseisha.co.jp

The King of Fighters OOT オレ様オリジナルチーム

2年にまたがる大企画!?

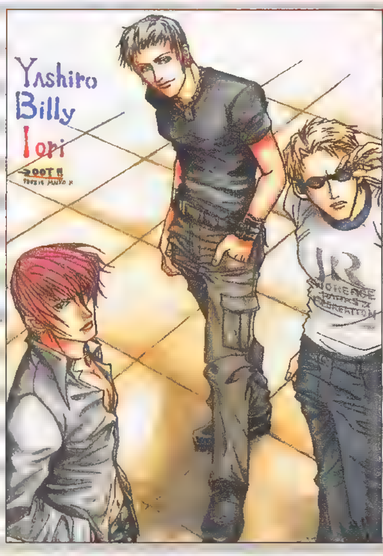
予告通り、イラスト部門の発表って感じです。

イラスト部門



▼投稿者
福岡県/PN服部酵蔵さん
▼本人のコメント
なんてコメントしていーかわからんです…。一見マジメで、やっぱりウケネライです。とりあえず題名は「暴れまくるので封印されているの図」。
▼CHUのコメント
マジメ、で充分通用すると思うけどな～、恰好良いし。この他にも沢山の投稿ありがとうです。

▼投稿者
愛知県/PN香山いおりさん
▼本人のコメント
大好きな3人の私服姿!!
こーゆう格好してる社と街歩きたいです。
▼SNK宣伝課・梅本さんのコメント
とてもカッコイイチームですね。ゲームでは見られない普段着とか、あれこれ想像するのって楽しいですよね。ファッションもバッチリ決まってて良い感じです。
▼CHUのコメント
ケンカが強いうえにオトコマエ、なチームですな。こんな3人が街を歩いていた日にゃ…。



賞品なくてゴメンネコーナー

そんなわけで、賞品は無いですが、いくつか紹介していきま～す。みんなありがとね～。



▼投稿者
東京都／吉田文人さん
▼本人のコメント
お題・ビジュアル系はじめました。
▼CHUのコメント
カッコエ～ッ。実在したら凄いことになりそうだね。狙え紅白。



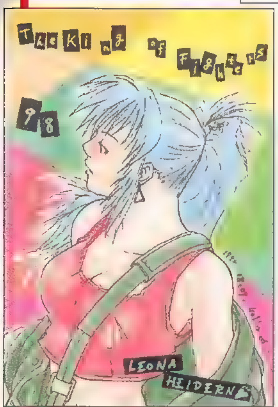
▼投稿者
三重県／宮脇　憲司さん
▼CHUのコメント
ぐへへっ、白ですよ白。今晩早速使わせていただきます。…すんません、タイホして下さい。



▼投稿者
富山県／PN都氏さとみさん
▼本人のコメント
もっと沢山描きたかったよー。…これも間に合うかどうか…。
▼CHUのコメント
間に合いました。ていうかユリ可愛いッス。やっぱユリって紫合うよね、って思うのは僕だけ?



▼投稿者
埼玉県／PNえりまケとかげさん
▼本人のコメント
ナチュラルな京が描きたかったのに見事に失敗しました…。
▼CHUのコメント
立体感があって、とてもよいと思います。何を見ているのかイロイロ想像できますね。



▼投稿者
奈良県／PN天霧月華さん
▼本人のコメント
レオナLoveです。'96のロケテからずっとマイキャラです。
▼CHUのコメント
愛が伝わってきますねぇ。チラリとのぞくイヤリング爆弾がまた「せくしい」ですな。

小森まなみさんin札幌

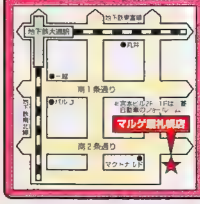
1月31日(日)PM2:00より札幌テレビ塔2Fホールにて



“小森まなみさんin札幌”CDアルバムプレサージュ発売記念イベントを行います！**気になるイベント内容**は、トークあり、ミニコンサートあり、握手会あり、スペシャルゲストありの、これ以上ないくらいのサービスにて、盛り上がり間違いなしの内容となっています！**参加条件**は、マルゲ屋札幌店にて「小森まなみさん関連グッズ」を「3000円以上」お買い上げの方に整理券をお渡し致します。会場までは歩いて７分くらいの場所なので、当日でもマルゲ屋にて整理券をお求めになれます。ぜひご来店下さい。また、**前日の1月30日(土)PM6:00には先発隊として、なんと男同士のメンバーがマルゲ屋札幌店に来訪**し、小森まなみさんグッズをお求めの方にサインを行う予定。ぜひ30日もマルゲ屋札幌店に来て下さいね!!



マルゲ屋札幌店MAP



マルゲ屋クーポン還元セール!!

最大1万円のクーポン券が当たります!!

2/1〜2/28までにマルゲ屋各店で2000円御買い上げごとに1回、**マルゲ屋クーポン券が必ずもらえる**抽選ができちゃいます。クーポンの金額は100円からナ・ナ・ナント**10000円まで**ご用意！この機会に一気に欲しかったグッズを揃えちゃうってのはどう？クーポン券は2/1から3/31までの御使用期限内であれば、マルゲ屋全店（荻窪店を除く）にて、全商品対象で御使用になれます。くわしくは店頭、またはクーポン券の裏面・使用上のご注意をご覧ください。



マルゲ屋荻窪店 閉店大感謝セール

2月14日(日)をもって閉店させて頂きます。ご愛顧ありがとうございました

マルゲ屋荻窪店では1月30日から、ご利用いただきました皆様に感謝を込めてコンシューマーゲーム各種を大特価で大放出！**最大85％引き**の大セール!!





ゲームグッズも大人気の「NEOGEOギャルズカレンダー」・「サイキックフォース2012カレンダー」はどちらも500円で超御買い得！もちろんその他もスペシャルプライスで皆様の来店をお待ちしています。



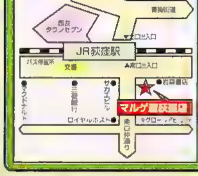
目玉はビートマニア3rdMIX!

2ndのROMも付いて
最低落札価格¥400,000〜

電車でGO!2（筐体含）	¥180,000〜
怒首領蜂	¥40,000〜
ホットギミック快楽天	¥100,000〜
月華の剣士第二幕	¥35,000〜
ストリートファイター3 2nd	¥20,000〜

G－Model荻窪店では**2月14日(日)をなんとビデオゲームフリープレイ!!**しかも14日には基板・筐体のオークションをPM4:00より開催！憧れのあのゲームが格安で手に入るかもよ。

マルゲ屋荻窪店MAP



〈電話番号〉

〈営業時間〉
10:00〜22:30

※2月1日〜2月14日は両店とも午後1時から午後9時までの営業になります。ただし最終日のみ営業時間の変更がございます。詳しくは店舗にお問い合わせ下さい。

お問い合わせ先：マルゲ屋本部（担当 三國）TEL.03-3293-9069 FAX.03-3293-9329

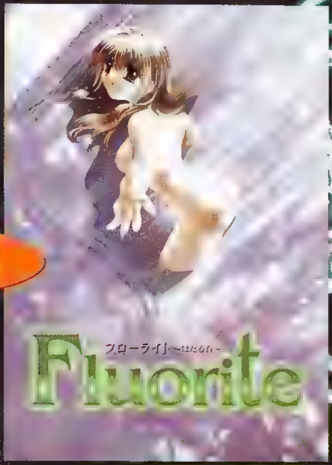
そっと見てほしい!美少女いっぱいビジュアル誌!!

イラスト&美少女ゲーム最前線マガジン

ゲーメスト増刊

DIGITAL Mint
デジタルミント

VOL.2





美少女ゲーム情報満載!

年末年始に発売されたものから、1999年春や夏発売予定の美少女ゲームまで網羅。欲しいゲームの情報がかならず見つかります。巻頭には有名メーカーからの描き下ろしCGイラストを掲載。ほか、CGイラスト教室やパソコン初心者入門といった企画記事も充実!!

絶賛発売中!! 定価690円

魔淫の宴 ビジュアルファイル

WIN 95&98

ダークで淫猥なアダルトビジュアルノベルの傑作!

誘拐、脅迫、監禁、調教と、ハードなストーリーを展開する大人気パソコンゲーム「魔淫の宴」をムック化。全てのエンディングを見るための攻略や、初公開の原画などを完全掲載。表紙は描き下ろしの美麗CGです!

絶賛発売中!! 本体価格 2000円



©BLACK PACKAGE TRY

実は、かしこいあなたのマル秘情報

ゲーメストムックは通信販売(読者サービス部)でもお買い求めいただけます。

☆お申し込みはカンタン☆

ゲーメストについているハガキ、または専用注文書にほしいムックナンバーその他を記入して送るだけ!**品番は下のリストを参照してね。送料区分はE。**送料が500円かかってしまうけど、確実に入手できるのだ!詳しいお申し込み方法は読者サービス部のページ「グッズプラザ」をご覧ください☆そのほか**お電話でのお問い合わせ**も受け付けております。

お問い合わせ先(フリーダイヤル)0120-531917

通販番号	タイトル	本体価格
65	リエゾン・イラストレーションズ	2,000円
67	For Season.　攻略&設定資料集	2,000円
68	Lag　攻略&設定資料集	2,000円
72	彼女はメイド　攻略&設定資料集	2,000円
74	いちょうの舞う頃　ART COLLECTION	2,000円
4900003	まゆ　ART COLLECTION	2,000円
4900004	悶～もだえ～　ビジュアルファイル	2,200円
239	デジタルミント VOL.1	657円
78	魔淫の宴	2,000円
251	デジタルミント VOL.2	690円

まゆ ART COLLECTION

WIN 95&98



「まゆ」は試験休みを利用して屋敷に帰ってきた主人公の妹。まゆは、なんでも言うことを聞いてくれる。もちろん、どんなにエッチなことでも……。

絶賛発売中!! 本体価格2000円+税

©BELL-DA

悶 ～もだえ～ ビジュアルファイル

WIN 95&98



大ヒットパソコンゲーム「悶～もだえ～」をムック化!美麗なCGや原画をあますことなく収録。

絶賛発売中!! 本体価格2200円+税

©くま坂らま男　©うえぽん 1998

超絶スクープ! 今度は「まじかるカナン」がポスタープライズに! 詳しくは本誌P4～P5をご覧下さい。

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

今号の



NEW GAME TITLE 2/28.1999.

LA マシンガンズ

近未来のロサンゼルスを舞台としたガンシューティングが久々リリース！爽快感抜群だぞ！

P.96へGO！



マジカルトロッコアドベンチャー

一人でやるのもいいけどさ、やっぱ寂しいよね。ゲーメストは2人プレイを推奨します。

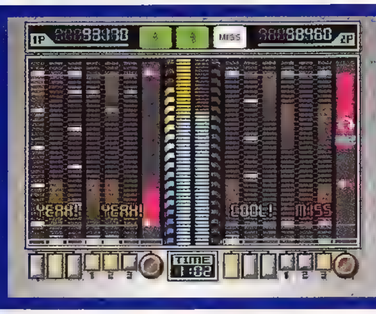
P.97へGO！



VJ

今流行のVJをいち早く取り入れたその名も「VJ」がジャレコよりリリース！もうプレイした？

P.97へGO！



スティープ・スロープ・スライダーズ

サターンからの逆移植！やっぱり季節ネタは押さえなくちゃ。

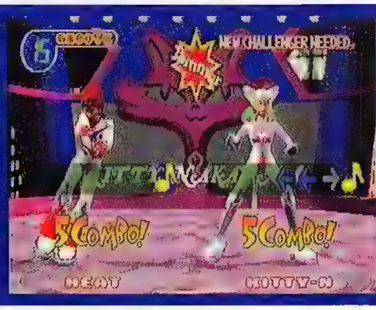
P.98へGO！



バストアムーブ

PS版で大人気となったあの「バストアムーブ」が専用筐体でアーケード登場！

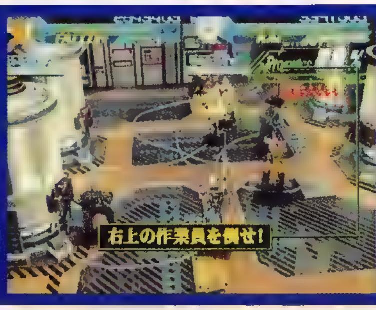
P.98へGO！



フレイムガンナー

任務を遂行できるか!ギャップス参入第1弾はガンアクションゲームだ！

P.98へGO！



次号はいよいよAOUショー特集。そのAOUショーに先駆けて発表されたタイトルを今回ピックアップ！音ゲーが各社から発売されはじめ、いよいよ今年もヒートアップしていきそうな勢いですね。

LA・マシンガンズ

メーカー　セガ・エンタープライゼス
ジャンル　ガンシューティング
発売時期　発売中

MODEL3によって描き出される超迫力の空中戦を堪能せよ!

L.A.MACHINEGUNS

RAGE OF THE MACHINES



2050年、アメリカ世界の莫大な情報を一手に担い、総括的に処理する最新高層ビル「デルタオセロ」がロサンゼルスに完成。そのオープニングセレモニーは大統領を招いて盛大におこなわれていた。

しかし、大統領演説中に突如として現れた謎のアンドロイド軍団〝R・O・M〟によって、ロサンゼルスを始めとする西海岸は戦場と化した。

合衆国は、対テロの切り札として用意しておいた最新飛行要撃部隊〝S・I・F・A・T〟に出撃を要請。最新鋭の合衆国要撃部隊と謎のアンドロイド部隊の戦いが今始まる。

期待のSFガンシュー発売!

遂に発売された「LA・マシンガンズ」は、ここのところめっきり数の少なくなった、近未来SFを題材にしたガンシューティング。プレイヤーは特殊部隊の一員として最新鋭の飛行兵器に乗り、アメリカ各地で武装テロリストと戦いを繰り広げていく。

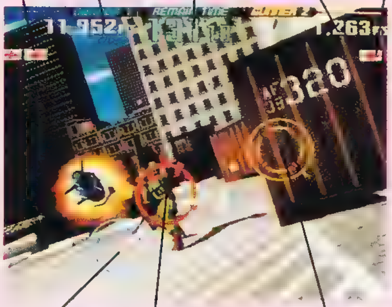
このゲーム最大のウリは、

何といっても超高速で展開する空中戦。AIで制御されたカメラワークは常に画面中の敵を追尾するように制御されているため、他の視点固定型ガンシューとは一線を画するダイナミックな戦闘を楽しむことができる。

ゲームのルールは非常にシンプル。コインを投入し、スタートするステージ(4種類)を選択したら、次々と現れる敵をマシンガンで攻撃するだけ。このマシンガンはトリガーを引き続けるだけでフルオート連射が可能だが、調子に乗って乱射していると民間人も巻き込んでしまい、スコアが減点される(ライフは減らないが)ので注意が必要だ。

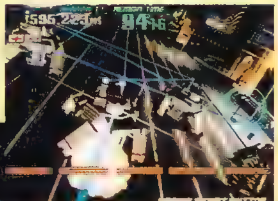
また、各ステージの最終エリアには巨大なボスが出現する。このボスを倒すか(任務成功)、ステージごとに設定されている制限時間が0になる(任務失敗)とステージは終了。総ステージ数は全5面だが、最終ステージである5面へは選択可能ステージすべてをクリアしないと進むことはできないぞ。

(善之字元帥)



合衆国からテロリズムを排除せよ! 選択可能な序盤4ステージを紹介

LAS VEGAS THE STRIP
Lv.3

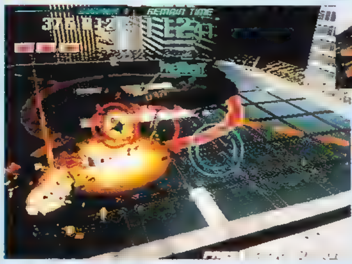




ラスベガスで現金輸送車が敵部隊に襲撃されているとの情報が入った。周囲は繁華街で、民間人の通行も多い。被害を最小限に食い止めつつ、敵部隊を鎮圧せよ。

LOS ANGELS DOWNTOWN
Lv.1





最新高層ビル・デルタオセロのオープニングセレモニーに出席していた大統領が拉致されるアクシデントが発生。至急現地へと向かい、大統領を救出せよ。

YOSEMITE UNDERGROUND BASE
Lv.4

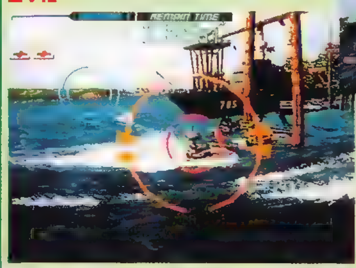




ヨセミテの山麓に〝R・O・M〟の大規模な地下施設を確認したとの情報が入った。資材運搬用のルートから内部へと進入し、地下施設に壊滅的な被害を与えるのだ。

ALCATRAZ MILITARY PRISON
Lv.2



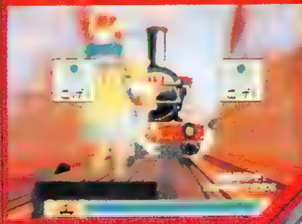


アルカトラズ刑務所を〝R・O・M〟が襲撃。これは、同刑務所に服役中の組織幹部救出のための作戦と思われる。現地で海軍と合流し、刑務所の救援に向かえ。

マジカルトロッコアドベンチャー

メーカー	セガ
ジャンル	コンセプト大型筐体
発売時期	発売中

なにはなくとも ドンドン漕いどけ!!



ここ最近、変わった操作方法を採用したコンセプト大型筐体ゲームが多数発売される中、セガからトロッコを題材にしたゲームの登場だっ!!

漕いでかわしてジャンプ!!

このマジカルトロッコアドベンチャーは、トロッコというだけあって、筐体前面にあるT字型のレバーを上下に漕いで、ドンドン進んで進んで進みまくるゲームだ。

しかし、行く手にはさまざまな障害が待ちかまえているので、それらをフットペダルを駆使してかわしていく。1P側のペダルを踏むと左側、2P側のペダルを踏むと右側に片輪走行し、片輪走行中にもう一方がペダルを踏むことでジャンプをする。1人プレイなら、CPUがサポートしてくれるので楽なのだが、2人同時プレイは、かなり息のあったプレイでないと、先に進むのは難しくなる。

といっても、1人で遊ぶにはチョット寂しいので、やはり2人同時プレイがオススメ。終了後に相性度も出るぞ。



もーとにかくドンドン漕ぐ。逃げた悪党から宝石を取り戻すんだ!!



レールの上に丸太ん棒が!!丸太は右側に置いてあるので左側を踏む。



タイミングを取ってジャンプ!!2プレイなら役割分担をすると楽だ。



写真はムサい野郎どもだが、本来はカップルプレイを推奨!!



善之字元帥先生による禁断のダブルプレイ!!プレイ料金は同じだ!!

VJ

メーカー	ジャレコ
ジャンル	コンセプト大型筐体
発売時期	発売中

3画面モニターで注目度が 高いぞ!!(ギャラリーの)



VJってナニ!?

みんなはVJって知っているかな!?ナニ、知らない!?でもDJは知っているよね。DJっていうのは、クラブ(語尾下げる)でレコードをかけ、曲を止めずにドンドンつないでいく人のことをいうよね。

クラブ(語尾下げる)では、DJがチョイスした曲がかかっているのと同時に、巨大なスクリーンでは、サイケデリックな映像が流れている。その映像を造っているのがVJ(ビデオジョッキー)だ。

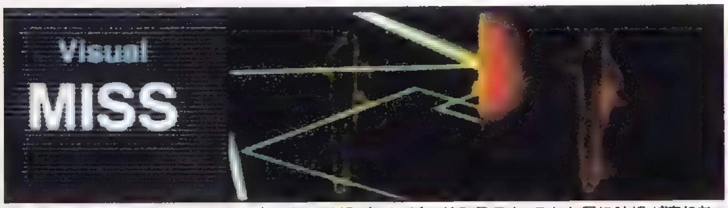
DJ+VJ

この「VJ」は、いわゆる従来の「音ゲー」タイプのゲームで、向かって左側のボタン3つが音を出すスイッチ、右側が映像を出すスイッチで、タイミングよくボタンを押すと、筐体上部の3画面モニターにデカデカと映像が流れる仕組みになっている。

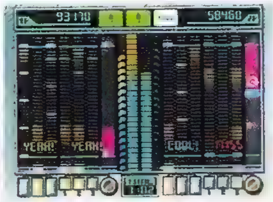
それに加えて、一番右のジョグダイヤルのような「ミキシングレバー」を指示どおりにタイミングよく入力すると、3画面モニターで流れている映像にエフェクトがかかり、より映像がカッコよくなるってワケだ。

慣れないうちは、肝心の3画面モニターに映し出されている映像を見る余裕がないのが残念。とにかくゲーセンに来ているお客さんの注目を集めたいって人には、この「VJ」はオススメだ!!





筐体上部の3画面モニターに映し出される映像がコレだっ!!ミスると、こんな風に映像が流れなくなってしまい、ハズかしいので注意のこと。



ノートは基本的にカクカク降りてくるので、タイミングがとりやすいぞ。

スティープ スロープ スライダーズ

©VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.1998/CAVE CO.,LTD.1998. ©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

メーカー　カプコン　ケイブ
ジャンル　アクション
発売時期　発売中

流行りのウインタースポーツをアーケードで！

操作感、爽快感ともにバツグン！

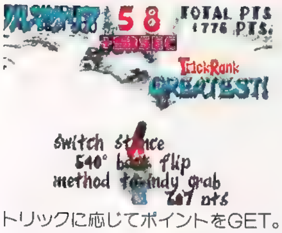
このゲームは、スノーボードに乗ってさまざまなコースをクリアしていくゲームだ。しかし、その途中で決めるいろんなタイプの「トリック」や、モニターに吸い込まれそうなスピード感など、一度やると病みつきになる。

ボタンは2つだけあとはタイミング

まずゲームをスタートするとキャラクターを選ぶのだが、見た目でごまかされないように。スピード、ジャンプ、スピンのパラメータがあり、それぞれキャラごとに違っているので、操作感に合わせたキャラを選ぼう。特にインカム分岐点となる3面のスピードコースでは、スピード性能が勝利の鍵となるので、とりあえずは眼鏡っ娘か子供を使うと吉。

さて、このゲームでは「グラブトリック」と呼ばれる、ジャンプ中の行動が文字通り重要なポイントとなる。

やり方は簡単。画面でJUMPと出ているあたりでジャンプ（Aボタン）して、滞空中にレバー入れ＋Aまたは、レバー入れ＋A＋B（スピンボタン。通常では高速カーブ時にレバーとこれを使うと曲がれる）入力をするだけ。すると多彩なトリックプレイによってポイントやタイムが加算される。ただし、短い滞空時間にレバー下入れのトリックをすると、よくて「よろけ（減点）」、悪けりゃ転倒（大減点）するので、ここぞという時以外はレバーは横か前が無難。トリックの種類はデモにひと通り紹介されるので、まずはデモをよく見よう。



トリックに応じてポイントをGET。高レベルだとタイムも加算される。



きついカーブは一瞬スピンをかけて曲がり、そのあとAで体勢を立て直して滑走続行。

バストアムーブ

©METRO/FRAMEGRAPHICS/AVEX D.D. inc./ENIX 1998

メーカー　アトラス
ジャンル　大型筐体
発売時期　1月下旬

あのダンスバトルゲームが、アーケードに参上！

昨年PS版で発売された、クールでカッコいいダンスゲーム「バストアムーブ」が、満を持してアミューズメントスペースに登場するぞー！

このゲームは、今や大ブームとなっている音ゲーの元祖的作品ともいえる。しかしながら今回の作品は、単なる逆移植だけにとどまらない。

PS版とアーケードの最大の違いは、その操作方法にある。バストアムーブ専用の大型筐体になっており、3つの方向ボタン、リズムボタン、ジャマーボタンがお洒落なスケルトンボードに取り付けられている。そして、足元に輝くフットペダル。これが方向ボタンの「↓」となっていて、腕と足をリズミカルに動かす必要があるのだ！

ダンスミュージックに合わせて出現するダンスコマンドを方向ボタンとフットペダルを使って入力し、リズムボタンを押す。といった単純なルールなので、音ゲー初心者にもオススメの一品だぞ。（MOMO）


注目すべきは足元のフットペダル。「↓」矢印がきたらカッコよく、クールに踏め！



曲に合わせて出るダンスコマンドを入力、4拍目にリズムボタンを押す！



曲はPS版同様だが、何曲かは英語バージョンも収録されているぞ。

FLAME GUNNER フレーム ガンナー

©1998 GAPS Inc.

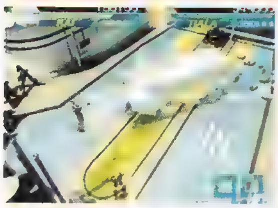
メーカー　テクモ／ギャップス
ジャンル　アクション
発売時期　発売中

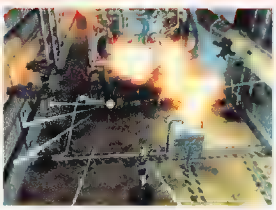
サイトさばきが生死を決める！

本格派ガンアクション

最近にわかに活発化し始めた感のあるアクションゲーム。もちろん、この「フレームガンナー」もそれに属するが厳密には「アクション＋ガンシューティング」といった感じのゲームに仕上がっているぞ。

プレイヤーはスタンダード（カイ）、スピード（ティアラ）、パワー（ファルコン）の3種類からキャラを選択。銃を持ち与えられた任務を遂行するために敵兵や施設を撃ちまくるが、ここで他のゲームと違うのがサイト（照準）を合わせなければ弾が当たらないという点。一度レバーでサイトを合わせれば後はAボタン押しっぱなしで目標に弾を撃ち込んでくれる。連続で撃ち込むことができればコンボボーナスが入るが、その間はスキだらけ。敵にサイトを合わせられたらCボタンで回避しよう。たくさんの敵に囲まれてどうしようもなくなったらBボタンのボム。手榴弾なので画面一杯の派手な演出…とはいかないが、それなりの範囲で敵を蹴散らしてくれるぞ。（アディトシ）


対ボス戦、特に大きい敵に対しては多段コンボの絶好のチャンス。


ティアラのボムは炸裂弾タイプ。物量で攻めてくるステージには効果的。



指令はルート、そして使用キャラによっても変わってくるのだ。



コンスポ

PS　翔泳社　発売中　5800円（税別）

キミ、店長やってみない？

できる！ゲームセンター

SLGブームでいつかは出るだろうと思われていたゲーセン経営SLGがとうとう出ちゃいました!!　担当：さちを（EXムック）

自分好みのゲーセンが作れる！

ゲームクリエーターと同様に、ゲーマーなら一度は憧れる職業が「ゲームセンター経営者」なんじゃないかな？「ボクが、ワタシが店長だったらこんなゲーセンにしたい！」なんて夢もきっとあるはず。そんな夢をかなえてくれる、ゲーセン経営SLGが『できる！ゲームセンター』だ。

プレイヤーは、筐体や基板の購入からアルバイトの管理まで、実際の店長の仕事をそのまま体験できるわけだ。

プレイモードはこの2つ！

1978〜1998年までの20年間をシミュレート

経営モード

インベーダーブームが起きた1978年から昨年の1998年まで、20年という期間の経営を楽しめるモード。それぞれの月は上旬、中旬、下旬の3つの区切りがあり、月末には電気代、場所代、人件費などの精算が行われる。赤字が3ヵ月続くと倒産してしまうので、各時代の流行に乗り遅れないようにしっかりと経営しよう。



その時々のゲーセンの「姿」をプレイステーション上で確認してみよう。

用意されたシナリオでゲーセンの歴史を追う

シナリオモード

筐体や基板の買い方などの初歩的なものから、効率の良い設置方法やお金を稼いで店舗の拡大をするなど、さまざまな課題をクリアしていくモード。初心者はこのモードをプレイすることで、経営のノウハウが学べるのだ。シナリオは全部で24種類あり、同時に業界のターニングポイントとなった出来事や歴史も検証できる。



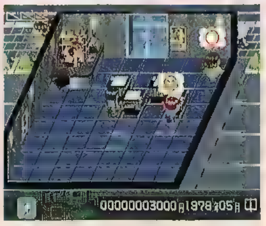
与えられたシナリオをこなしつつ、ゲーセン経営の基本を学んでいこう。

店長って意外と大変なんすよ…

マニア中心型か一般客狙いか？まったくのゼロの状態から自分好みにゲーセンを作っていけるこのゲーム。プレイすればするほど、店長の仕事って意外と大変だってことも気づく内容になっている。

1▼筐体を買う

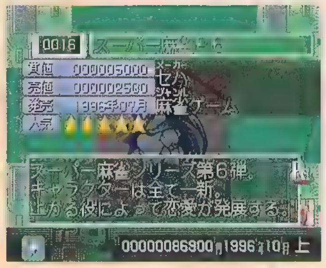
最初はテーブル型の筐体からスタート。もちろん基板は入ってないので、後から別に買う必要がある。その他に、占い機やもぐら叩きなどの大型モノを買ってもいいだろう。



一部の喫茶店で今でも見られるテーブル筐体。知らない読者も多いのかな？

2▼基板を買って設置する

次は基板の購入。価格の違いはそれほどないので、リストから人気機種を選ぶと良い。使わない基板は売却することも可能。ある程度の期間が経つと新製品が発表される。



やはり人気基板をたくさん集めて、お客さんをどんどん呼びたい。

3▼アルバイトを雇う

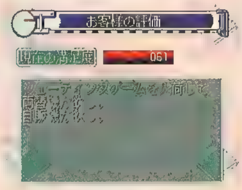
バイトの仕事は両替などのサービス係、店内清掃係、メンテナンス係の3種類。これらを種類別に雇う。もちろん、店舗が大きくなるにつれてバイトも増やさないと…。



バイト代も結構バカにできない金額。1ヵ月ごとにクビにできるけど…。

4▼お客さんの意見は？

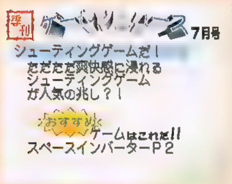
自分自身を含めてだけど、基本的にお客はワガママ。シューティングがやりたいだの、店が汚いだの、サービスが悪いだの言いたい放題。そんなワガママに応えてこそ客商売!?



お客さんの貴重な意見を参考に、理想の店舗に近づけていこう。

5▼新作基板をチェック

前の項目にも関連していることだけど、お客さんは世間の流行に敏感。「お客の評価コマンド」で今の流行を追いつつ、「雑誌情報コマンド」で次の流行をチェックしよう。



雑誌情報で次に買う基板をある程度決めて、発売と同時にゲット!?

何事もバランスが重要…なのかな？

今回、ライターさちを（ゲーム歴20年）が初めて作ったゲーセン（マニア仕様）は、なんと設立から1年後、インベーダーブームが去った頃に倒産してしまいました。原因は狭い店舗にたくさんの筐体を置き、新作ゲームを買いまくったことによる毎月の自転車操業状態…才能ねえ〜。

これらの反省により、次回は一般受け路線で経営の勉強することに大決定。でも密かにマニア仕様のお店は諦めきれない…ってな感じで、意外に楽しめる部分を発見できたこのゲーム。

筐体や基板の新規購入、基板のランクやクレジット設定、アルバイトの人数配置、店舗の拡大…など店長の仕事は大忙しだ。でも登場ゲームメーカーやゲーム名はすぐ分かるパロディ名が使われているので、ゲームマニアはニンマリすること間違いなし！

キミも店長になってみとく？



いよいよ店舗拡大。もっともっとお客さんが来てくれると嬉しいね！



自販機、両替機、観葉植物なども注目。ゲーム基板ばかり購入していてはダメ。

PS ハドソン 1月28日発売 5800円（税別）

超獣の魂を解放せよ！

ブラッディロア2

大槻ケンヂも絶賛のBR2がPSに帰ってきた！筋少ファンはOPムービーもチェック！ 担当：さちを（EXムック）

今再び、PSで獣たちの宴が始まる

去年の秋にアーケードで先行して登場していた『ブラッディロア2』が、ようやく完成してPSにお目見えだ。最近の格闘ゲームでは当たり前となった大幅なパワーアップで、家庭用ならではの魅力も満載。微妙なバランス調整も行われて、まさにパーフェクトバージョンと言えるだろう。

アーケードを知らない人に説明をすると、BR2は獣人へと変身＝獣化可能な3Dポリゴン格闘。オリジナルの獣化システムによる駆け引きと簡潔な操作系、そして爽快な空中コンボが魅力の一品だ。



従来の3D格ゲーの良い部分はそのままに、ハデな対戦が楽しめる点がウリ。

PSだけのストーリーモードでキャラの魅力も爆発！
PS版オリジナル

プレイステーション版で新しく加わったのがストーリーモードだ。これはキャラクター全員にバックストーリーがあって、物語仕立てで闘っていく内容になっている。これはPS版の最大のウリであり、アーケード版ではイマイチ分かりにくかったキャラ同士の関係なんかもこれでバッチリ分かるようになっているのだ。また、物語に合わせて、オフィシャルイラストを担当した森下氏の美麗なイラストも楽しめるぞ。



各キャラクターのバックストーリーが分かるストーリーモード。他にもサバイバルモードなど、家庭用ならではのモードも充実。

遊びやすさと奥深さの両立
プレイアビリティ

BR2は操作系をシンプルにして、駆け引き重視の作りになっている。全体的にダウンしにくいため地上戦をじっくり楽しめるのだ。また浮かされてからでも、受け身や空中ガードに加えて、エスケープ、空中投げなど、豊富な選択肢で空中戦を楽しめるぞ。さらには、ボタンの組み合わせによるコンビネーションから、2D格ゲー感覚でキャンセルしてコマンド技…なんて芸当も可能！自動ダイヤグラム作成機能も嬉しいところだ。

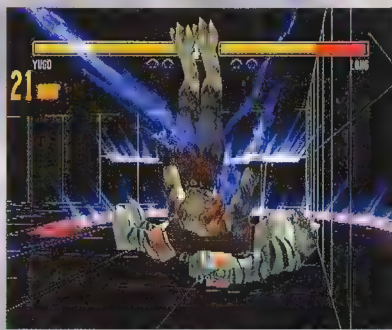


伏せやキャンセルポイント、ダウンバウンドといった独特のシステムにも注目したい。

野生の本能を爆発させろ!!
獣化について

獣化はBRオリジナルのシステムで、獣化可能なときにボタン1つで獣人へと変身可能。ビースト技という獣人専用の技が使え、受けたダメージを回復できたりと大幅にパワーアップ！しかも、相手を大きく浮かせたり超必殺技ビーストドライブまで使用可能となるのだ。

しかしゲージがなくなると獣化は終了、人間に戻ってしまう。それだけに、いつ獣化するか、いかに長く獣化してられるかが闘いを大きく左右するぞ。



獣の力を解放して繰り出す最終兵器「BEAST DRIVE」。使用後は人間に戻ってしまうので、使いどころが肝心。

まだまだある…!? 隠し要素大公開!!

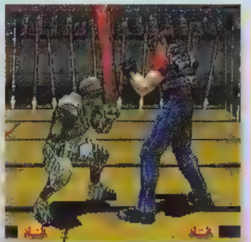
■ガドウの使用
アーケードモードでガドウを倒すと、すべてのモードでガドウが使用可能になる。

■シェンロンの使用
アーケードモードでシェンロンを倒すと、すべてのモードでシェンロンが使用可能になる。

■スペシャルカラー
各キャラクターでアーケードモードをクリアし、以後キャラクターセレクト時にスタートボタンで決定するとスペシャルカラー仕様のキャラが使える。

■エキスパートモード
L1、L2、R1、R2ボタンをすべて押しながらゲームを始めると、最強のCPU戦が楽しめる。タイム表示が赤くなれば成功。

※キャラクターセレクト時に○ボタンで決定すると選択可能。ただしストーリーモードには対応していない点に注意。





3Pカラーを追加

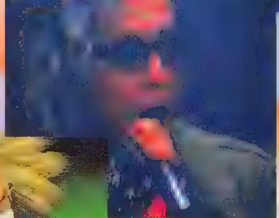
特報

PS版にはまだまだヒミツがいっぱい!!

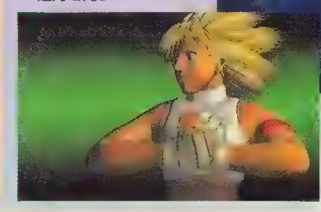
ビデオクリップ風オープニングムービー

アーケード版のムービーをPSオリジナルバージョンに再編集!!





元MTV映像＆音楽ディレクター阪西氏の手により、再編集された映像の迫力を見よ！



曲は筋肉少女帯の「カーネーション・リインカネーション」

PS インクリメントP 発売中 5800円（税別）

走る「神崎あかり」にまた会えた!

バトルアスリーテス 大運動会GTO

©1999 AIC／iPC

走る女の子たちの姿が眩しい大運動会。OVAも完結して、今度は再びゲームで登場だ!! 担当：さちを（EXムック）

神崎あかり



全作品を通しての主人公（作品によって設定が変化）。小さな体にすばらしい才能を秘めているが、いざ、というときしか能力は発揮されない…。触覚が生えたような髪型が印象的だ。

泣き虫主人公・神崎あかりの成長を柱に、「友情」「勝利」「努力」を描いた大運動会。この『大運動会』はゲームだけでなく、TVアニメにOVAにとさまざまなメディア展開を見せ、マニアに熱狂的な支持を受ける作品だ。

今回、最新作としてバトルアスリーテス大運動会GTOが発売されたわけだが、その内容はなんと大運動会に登場する主要キャラを使ったアクションレース！これまでに発売されたゲーム版の大運動会は育成シミュレーションだっただけに、ちょっとビックリだ。

走って跳んで泳いで… それはもう大忙しの 障害物レース

で、どんなレースなのかというと、直線コース（走行ラインは3本）を対戦相手と走り、先にゴールしたほうが勝ち…という単純明快なルールのレースなのだ。しかし、それだけでは簡単すぎてしまうよね。そこで用意されたのが落とし穴やハードルといった障害物。この障害物をジャンプ＆2段ジャンプやスライディング、そして微妙なライン変更などで避けるわけ。

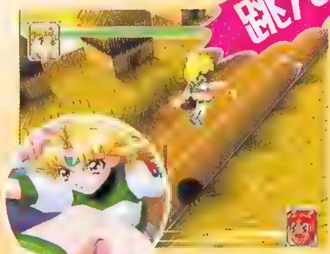
また、対戦相手に対してスライディングやアタックでジャマをしたり、ダッシュで一気に引き離したりと駆け引きを考えなければならないので、レース展開は決して単純にはならないのだ。



スタミナを消費してダッシュ！歩いたりもできるぞ。



飛び込みや息継ぎのときにタイミングよくボタンを押すのだ。



落とし穴や障害物などをジャンプで回避！2段ジャンプも可能だ。

ダイナミックでコミカルな動きが目を楽しませる！

～GTOで注目してほしいのは、なんといってもキャラの動き。制作者自らが「ポリゴンなんだけど目指すのはカートゥーンの動き」というだけはあり、各キャラクターの個性や人間臭さを誇張した動きが見事に表現されているのだ。



障害物にぶつかったときのハデなアクション。



走り方もホバーで浮いているようなのから四つ足走行など、キャラクターごとに個性を持たせている。

バトルアスリーテス大運動会GTOの攻略本はGAMEST EX MOOKで好評発売中!! 定価1380円（税別）

SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

GOODS PLAZA

グッズプラザ

福袋購入ラストチャンス！

おとしだまキャンペーン実施中！
1月31日までに3000円以上お買い上げのお客様に、ゴールドチケットサービスのアイテム3、4、6、7のいずれかひとつを差し上げます。（アイテムはこちらで決めさせていただきます）ご利用ください。



等身大ポスター

■福袋名物、ベストキャラ記念ポスター!今年はエミリオ（イラスト:鎧良寿）・かりん（イラスト:中平正彦）どちらか1本の等身大ポスターが入っているのだ。ポスターは、なんと、高さが1800ミリもあるのだ。こいつはおっきいぞ。

■ふたつ目は、非売品の赤バージョンバインダー。赤とはこりゃめでたい。

メルティバインダー

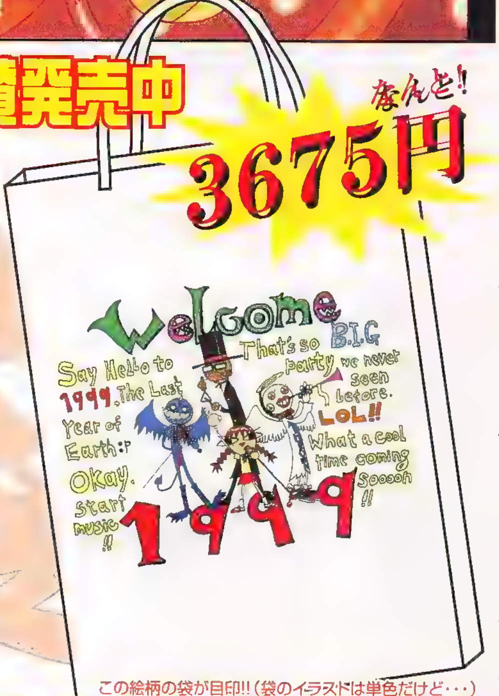
ゲーメストグッズプラザ　スペシャルパッケージ99
価格3675円　送料:500　通販番号:TP-16

●福袋は3000円のキャンペーン対象外品です。

1999福袋絶賛発売中

■新年と言えば、もちろんこれ！　毎年恒例の福袋が、今年も発売中です。今回も、福袋だけの限定グッズ、エミリオorかりんの等身大ポスターどちらか1本と、ゲーメストメルティバインダーがひとつ、必ず入っています。他にも様々なお宝がどっさり詰まって、なんとおトクな大サービス価格3675円（税込）！　これを買わない手はないでしょう。絶対満足間違いなし！

なんと！ **3675円**



この絵柄の袋が目印!!（袋のイラストは単色だけど･･･）

福袋のご注文は、2月14日締め切りです。

完全オリジナルイラストB2ポスターシリーズ

各1260円

■実力派作家による、オリジナルイラストポスターシリーズが登場！　桜瀬琥姫さんのジグソーからつながる[TIME KEEPER]シリーズの新作イラストをはじめ、ホットギミックでもお馴染み雑誌「快楽天」で活躍中のOKAMA先生。そして、言わずと知れた吉崎観音先生と、あかつきごもく先生のポスター、全部で4種類!　どれもこれもたまらぬ。



あかつきごもくオリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-35



吉崎観音オリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号 CG-34



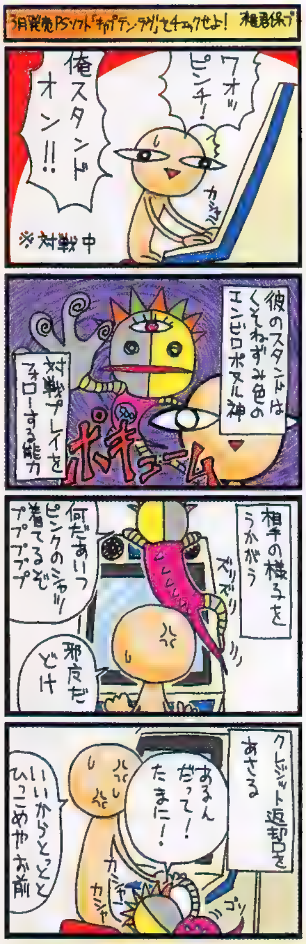
OKAMAオリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号 CG-33



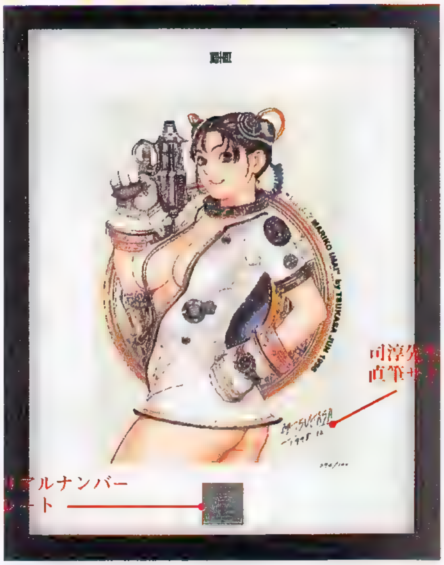
桜瀬琥姫オリジナルポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG-32

すべての商品がハガキorFAXで注文OK！

goods plaza



司淳描き下ろしアートグラフィック 画画（がが）

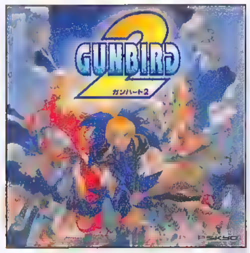


■冬コミで100個のみ限定販売された「画画」を会場に来れなかった人のために少数だけれどグッズプラザでも確保しました。司淳先生が、この商品のためだけに描き下ろしたイラストを、550mm×435mmの大衣黒判額に収めました。原画を忠実に再現した特殊印刷で仕上げた本体に、シリアルナンバーと、司淳先生の直筆のサインが入った、この世で1つ限りの限定商品です。

アートグラフィック 画画
価格31500円 送料:G 通販番号.CG−39

SHOOTING FREAK SOUND SERIES

■聴いて圧巻のシューティングフリークサウンドシリーズ! 担当であるマウント氏の魂のセレクトによる音楽世界は、名前を裏切りシューティングマニアならずとも虜になること請け合い! フィーバロンなんてとてもハマルよ。だまされたと思ってレッツトライ!



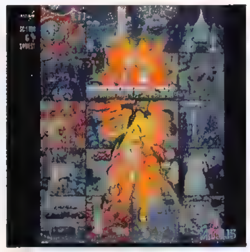
SHOOTING FREAK SOUND SERIESガンバード2
価格1890円 送料:E 通販番号.SGCD−0003



SHOOTING FREAK SOUND SERIES弾銃フィーバロン
価格1890円 送料:E 通販番号 SGCD−0004



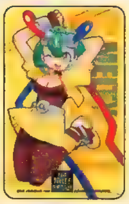
SHOOTING FREAK SOUND SERIESストライカーズ1945II
価格1890円 送料:E 通販番号:SGCD−0001



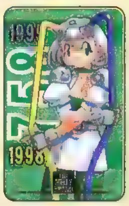
SHOOTING FREAK SOUND SERIES怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円 送料:E 通販番号:SGCD−0002

メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

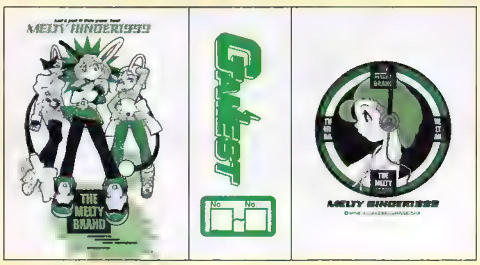
■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。



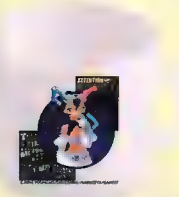
マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MG-11



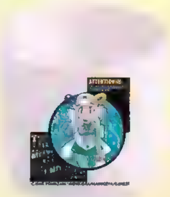
マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:MG-10



メルティバインダー'99
価格1575円 送料:F 通販番号:B-7



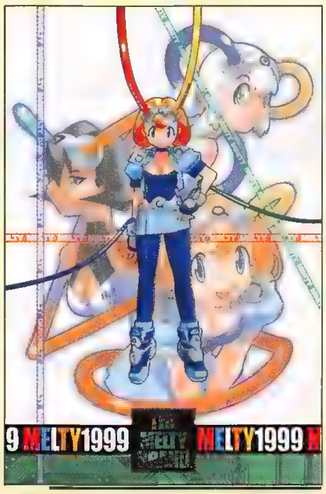
ダークメルティマグカップ
価格1050円 送料:F
通販番号:G-30



ミニティマグカップ
価格1050円 送料:F
通販番号:G-31



メルティマグカップ
価格1050円 送料:F
通販番号:G-29



メルティポスター
価格1260円 送料:F 通販番号:G-28

桜瀬琥姫額装ポスター amorous

桜瀬琥姫モリガン額装ポスター[amorous]
価格9030円 送料:E 通販番号:C-199



■桜瀬琥姫先生の手による妖艶なモリガンを、豪華な額にセットしました。見た目も重量も結構ずっしりとしているので、壁に飾れば部屋の雰囲気が変わること間違いなし。

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

マルゲ屋&読サビNEW GOODS

スペクトラルフォーストレーディングカード

■PSで大人気の「スペクトラルフォース」シリーズが待望のトレカに！未公開、描き下ろしなど希少イラストを大量収録。ゲームのファンはもちろん、トレカファンにもお薦め！



役立つデータを掲載したキャラクターカード、イベントシーンを収録したヒストリーカード、描き下ろし多数のイラストギャラリーカード！思わず集めずにはいられない、マニア殺しのカード内容っ！

全96種類
カード構成：
- キャラクターカード　51枚
- ヒストリーカード　21枚
- イラストギャラリーカード　9枚
- パズルカード　9枚
- スペシャルカード　6枚

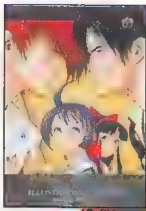
価格5402円　送料:E
通販番号:A&G-02B
ボックス販売のみの受付です

SNKトレーディングカードROUND2

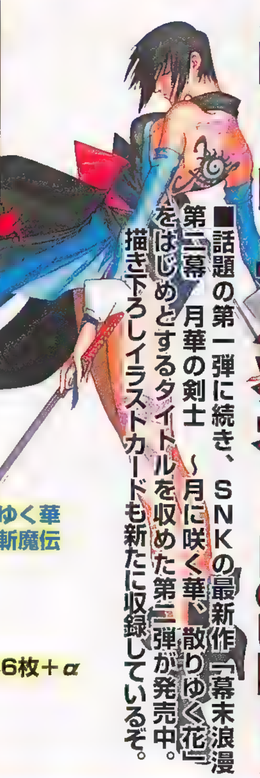
★うたたねひろゆき先生のポスターとテレカは、発売までもう少しかかってしまいます。本当に申し訳ありません。

■話題の第一弾に続き、SNKの最新作「幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花」をはじめとするタイトルを収めた第二弾が発売中。描き下ろしイラストカードも新たに収録しているぞ。









収録タイトル
- 幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく華
- サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝
- KOF'98
- ～幕末浪漫～月華の剣士
- メタルスラッグ2
- リアルバウト餓狼伝説2

他　計146枚+α

価格5245円　送料:E
通販番号:SS−216B
ボックス販売のみの受付です

DOLL SERIES

■大人気のキャラクタードールも、こんなに種類が増えました。その出来の良さは、実際に手にして確かめてみてください。ポーズも思い通りに決まります。



トゥールーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E
通販番号:AS−01
体高　約28センチ　全身14箇所可動



ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料.E
通販番号:SS-221
体高　約28センチ　チチウシ付き



ナコルル人形復刻版　赤
価格10290円　送料.E
通販番号:SS 220
体高　約28センチ　チチウシ付き



トゥールーラブストーリー天野みどり人形
価格10290円　送料 E
通販番号:AS-02
体高　約28センチ　全身14箇所可動

240個完全限定生産
2月下旬発売!!

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例．メルティテレカ（A）　1個　100円
ネオジオギャルズカレンダー（E）　1個　500円
サイキック2012ビデオ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の500円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.1

ハルマゲメルティ

http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/



☆…失礼しました。今年もメルティともどもマルゲ屋瓦版をよろしくお願いします！

2/28号 ゲームイベント優先券

新作グッズ紹介

●2月4日●

遊戯王デュエルモンスターズ

ブースター：￥150

ボックス：￥4500

☆大人気の遊戯王が遂に本気カードで発売される！売り切れ必至だ、お早めに！

●2月中旬●

VIPERプレミアムコレクション

1パック　￥381

☆パソコンで人気のシリーズ"VIPER"のトレカが発売されるぞ！ゲーム知らない人でもノープロブレム予定！

もうすぐバレンタイン！マルゲ屋で探せ王子様

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版





「ぎぶみーちょこれーとぷりーズわあー♡（死・享年25）」

「マ、マルゲヤマン！その死に際の♡は2/14のバレンタインデーメルティプレゼンツを意味してるのね！わたしメルティがブラジル仕込みの科学式トレーニングを導入して制作したチョコ…みんな絶対絶対もらってよね♡ってわけでよろしく」

「（ダイイングメッセージの血文字で）1/31には小森まなみ様がミニコンサートを開いてくれるぞ！神保町ならあの中平正彦先生サイン会だっ！話題沸騰のコミック『RYU-FINAL　地の巻』をバリバリ買ってモリモリ参加しようぜ、それじゃ！」

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋は年中無休になりました。よろしくね！（梅田店のみ第三日曜定休になります）

最大1万円！クーポン券プレゼント

「1月のグッズフェアは大好評であったな。2月もお得なサービスを打ち出すのだ！」

「2月中にお買い物をすると2000円ごとに1回くじが引けて、もれなくクーポン券がもらえるってのはどう？」

「むう、最高1万円のクーポンがもらえて、それでマルゲ屋で買い物ができるってわけだ。よし、その意見承認！」

中平正彦先生サイン会in神保町

「1/23札幌店、1/24仙台店の『RYU-FINAL天の巻』サイン会において、拳で語ってくださった中平正彦先生が、今度は神保町にいらしてくれるのよ！」

「このチャンスは見逃せない！2/28の当日までにコミックスを手に入れてくれい。サインが君を待っている！」

■中平正彦先生サイン会■

2/28（日）

マルゲ屋神保町店にて

PM2：00より開始

※対象商品：「RYU-FINAL地の巻」

小森まなみさんイベントin札幌

「1/31（日）に小森まなみさんのイベントが　札幌テレビ塔　にて開催される！めでてい。内容はミニコンサートや握手会などファンにはたまらないイベントになっちょるのよ」

「行くっきゃね～！と弾けた道産子ちゃんはマルゲ屋札幌店で対象グッズを3000円以上購入するだけでいい。非常にギリギリーノな感じだ！当日券も当然確保済み！というわけで、未購入者は今すぐマルゲ屋札幌店にDASH！」

マルゲ屋ワンフェス出展決定！

「ねえ聞いたマルゲヤマン？フィギュアの祭典通称ワンフェスにまたまたマルゲ屋が強襲するって話」

「うむ。今回も東京ビッグサイトに局地的メルトダウンが起こることは必定だな」

「2月7日はマルゲ屋ブースに集合！」

「同じビッグサイトで6日と7日開催のアニメ&カードフェスティバルにも出展だぞ！」

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

1/31（日）	G-神保町店	ストZERO3大会
	G-荻窪店	謎大会スペシャル（当日までのお楽しみ）
	札幌店	小森まなみin札幌
	仙台店	K.O.F'98大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪梅田店	月華の剣士2大会
2/7（日）	G-神保町店	ソウルキャリバー2on2タッグ大会
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	PS版アドバンストVG2大会
	名古屋名駅店	KOF98大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012 3on3大会
2/11	全店	KOF'98テクニカルマニュアル クイズ大会
2/14（日）	G-神保町店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	札幌店	PS版ギルティギア大会
	仙台店	サムスピ天草降臨大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	月華の剣士2人斬りモード大会

荻窪店閉店セールのお知らせ

マルゲ屋荻窪店＆G-Model荻窪店は諸般の事情により、2月14日（日）をもって閉店させていただきます。長らくご愛顧いただきまして誠にありがとうございました。皆様に感謝の意をこめまして、両店にて閉店セール、閉店イベントを実施させていただきます。

マルゲ屋荻窪店

1月30日(土)～2月14日(日)の期間中は、コンシューマーゲーム各種を大特価で大放出！最大85%引きの大セール!!

G-Model荻窪店

2月14日(日)の最終日、なんとビデオゲームフリープレイ！さらに基板・筐体のオークションも開催！

☆最後のご利用のほど、よろしくお願いいたします。

※なお、詳細につきましては広告ページ（P93）をご参照ください。

●ゲーメストNo.244号マルゲ屋プレゼント 夏元先生直筆サイン色紙当選者発表

☆静岡県　福士美沙都さん☆

おめでとうございます。

<マルゲ屋ホームページ>　http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店

〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26

新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325

営業時間 11:00～21:00

■東京荻窪店

〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12

グローリアビル2F TEL.03-3392-8231

営業時間 10:00～22:00

■札幌店

〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1

宮本ビル2F TEL.011-233-0238

営業時間 11:00～19:30

■仙台店

〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13

仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787

営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店

〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19

ミスズビル2F TEL.052-583-2970

営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店

〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8

北阪急ビル1F TEL.06-6359-7751

営業時間 11:00～20:00

マルゲ屋全店同人誌委託受付中！

「コミケが終わってマルゲ屋の同人誌コーナーも充実の今日このごろだけど、まだまだみなさんからの同人誌の委託は受付中！なので、まずはお電話かお手紙、Eメールなどで連絡してね」

「ジャンルは別にゲームに限らず、アニメなどでも全然OKだ。ガンガン申し込んでくれたまえ！」

ゲーセン浪漫 第5回 店員鷹揚譚

おはよう諸君。知っての通り、このコーナー「ゲーセン浪漫」では、ゲームセンターの片隅に人知れず眠るロマンセルを採掘し、荒唐無稽ッテイアに語り合おうと目論む地所である。

記念すべき新年一回目は、ゲーセンの法であり神の徒であるところの「ゲーセン店員」について考察することに決定した。

ねじこみんぐ 鉄の掟

C・LAN（以下大） 前回のゲセロマでは、ゲーセンのメンテナンスについてむっちりと語り合ったワケだが、やはりメテソの鍵になるのは「店員」だと思うっぺれ〜。

渕健（以下王） ははあ、而して、今回は店員に議題の焦点をターゲッティングしてみようという魂胆ですな。

大 うむソ。ところで君、理想的な店員像とはいかにあるべきか考えたことがあるかね？

王 理想ですか?う〜ん、個人的には、女性店員の制服をすべてメイド服にしてはどうか?という決議案をJAMMAに上梓してみたいところですが。

大 それはただれた思想さなあ。まあ、上から下までビシッ、あ、ほれシャキッとタキシードで決めている店員が出てきても困りおりんぐだがな。

王 そんな店だとコンパネに手を触れる前に、お手ふきが差し出されそうで緊張しますね。

大 我的な店員の評価は筐体のメンテナンスはともかく、お札の両替を頼んだとき、快く応じてくれるかどうかを重要視しているっぺり。

王 両替機が故障している時とかですか。

大 パンチパーマソのオヤジがゲーセンにずかずかと入ってきて、札束をカウンターに叩き付け「両替してくれい（擦れ声）」と言われて、嫌な顔をしない店員はいないと思うが、平素にあっては笑顔で両替に応じてくれるのはいい感じさね。

王 なるほど。でも駄菓子屋ゲーセンで万券の両替を頼んだりしたら、さすがにオーバーキル気味だと思われますが。

大 やもしれぬな。うまい棒1000本買うなら別だが。



暴かれた遍歴

大 実はゲーメスト編集部員には、ゲーセンの店員経験歴を有す強者が多数いるっぺら。

王 まさ兄ィはゲーセンの店員をやったことあるんですか？

大 ねい。グリズルの飼育係には憧れたがね。

王 密かにライター総勢30名のうち、半分は店員経験者なんですよ。まあ意外ではないですけど…。フェリシア風林火山でお馴染みの珈琲ふりーく、ナイスボムで有名な善之字元帥、あの超絶怠け者のももやんですら、ゲーセン店員だったんです。

大 お、噂をすれば。そこを行くは百瀬敬太郎通称ももやんではないか。まあ座れや、って言うか店員時代の話を聞かせてもらおうか。

王 ちびっ子にも分かりやすい、ゲーセン店員ならではの苦労話を期待したいところだ。

ももやん 苦労?そうだね…か、新作ゲームが入ったときなんか、プレイしたくても客のやってるのをただ見てるだけというのがもどかしかったなあ。

大 逆に、新作ゲームを人より先にプレイできるとかいうメリットはなかったのかね。

ももやん 先にプレイできるといっても、筐体に基板を設置した後、動作チェックを1プレイやるくらいだよ。

王 …なまじ手の届くところにゲームがあるだけに、その生殺し感には計りしれないものがありますね。

ももやん あとは、筐体の搬入作業とか、モニターの縦・横の置き換えが面倒臭かった。

大 モニターの置き換えは確かに面倒だっしゃら〜。今だから話すが、昔、編集部にエアロがあったろう?ま、今もあるがな。

王 はあ、戦国エースとかが動いてたやつですか。

大 あの筐体のモニターを横置きから縦置きにしようとして作業しておったところ、誤ってモニターが落下、しかる後に床に激突、しかる後に何事もなかったかのようにこっそり再設置したという、昔日のドキワクな思い出が頭をよぎったさなあ。

王 なんですとォ!?なんかあの筐体、画面の右下が1ドット欠けてるなと思っていたら、まさのせいだったスか！ちくしょう、許せねえ！

大 秘密を知ったからには生かして帰さないっぺれ〜。ハア〜ぶっ殺ース!!（高いトーンかつ抑揚のない声で）

実況マシンの光と影

大 すわ乱闘か?と読者の期待と不安をあおりつつも、何事もなかったかのように店員談義を続けるとしようか。

王 御意。

ひと昔前から、大きめのゲーセンではよく店員が「ゲームの実況」をやってるじゃないですか。実況のうまい店員

猛者通信

■発　行■
1999年2月27日
通巻8刷

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

謹賀新年！年賀のご挨拶は不肖珈琲ふりーくに白羽の矢が（オイオイ）。ジ☆ダップセは究極のミスマッチによる世紀末感がどうのと言ってたけど!?気にせず挨拶の続き。旧年中はアンケートどうもありがと！今年もあなたと感動を共有できると、いいな（照）では猛者通信スタート！

（珈琲ふりーく）



巷で噂のナイスボム仮面。テンパってるっぺれ〜。

キャチャ兄ィの キャッチング大全 #5

さてさて、早くも第5回。今回のお題はセガの「ufoアラカルト」である（UFOを小文字で表記するのがポイント）。

この機種も形態的には前回のコンビニキャッチャー系で、クレーンゲームを立てかけたような形をしている。やはり王道に漏れず、2つのボタンで上下と左右にアームを動かして景品を狙う、というタイプだ。だがアームは非常に小さく、閉じたときの幅は1cmにも満たない。

ufoアラカルトを特徴づけるのが景品。これに入っている景品は、例外なく「金属のビーズ鎖のついたもの」になる。あの仁丹のような銀色の鎖を輪にして結んだやつだ。小さな景品の中では最もメジャーなので知らないというやつぁはまずいないだろう。

この鎖が漏斗のような景品取り付け口に通してあって、アームで鎖を挟んで下に引きずり落とす、という取り方をすることになる。ただし鎖は10cmほどあって結構長いため、漏斗から完全に落とすには最低でも2回はプレイする必要がある。

ufoアラカルトはアームも小さく、鎖も細い。きちんと挟めれば200円で確実に取れるが、偶然取れるということはまずない。前回のコンビニキャッチャーが怒首領蜂とすると、このufoアラカルトはストライカーズ1945シリーズといったところか。運が絡まないぶん極めりゃ完璧。努力しただけ見返りのある機種といえる。

コツは他の機種の例に漏れず「アームの慣性をいち早く理解すること」になろう。自分なりの感覚でいいから、ボタンを離したときにどのていど制動距離があるのかを知っておこう。ufoアラカルトの遊びは、プライズマシンの中では少ない部類に入るが、第2ボタンの横方向は正確さが要求されるので特に気を配る部分といえる。あとは景品と鎖のつなぎ目を狙って2回引き落とすだけだ。これで望みの景品は見事君の手に！

100円では取れないのでどうも「取らされてる」感のある機種だが、200円出せば必ず取れるというのは、実はかなり良心的な作り。欲しい景品がufoアラカルトに入っていたら迷わずチャレンジしよう。

がいるゲーセンは、大会とか盛り上がりますよね。

大 うむぺそ。実況と言ったら過去ナムコ直営店に勤務しており、ファイナルラップ8時間連続実況などの伝説を持つ善之字元帥にうかがいを立てるといいだろう。実はもう呼んである。ささ、語るがよい元帥、あの戦いの日々を。

善之字 …何ですか戦いって。その当時は長野にあるゲーセンで働いていたんですけど、周りの系列店にゲームの実況をできる店員がいなくて、実況のできる数少ない店員だった私は、長野じゅうの系列店を実況行脚してましたよ。

王 ぶらり実況一人旅・湯けむり解説編ってとこですか。

善之字 …。

大 当然、格ゲーの大会の実況も結構やってたぜシャー、って塩梅かね。

善之字 格ゲーの大会解説なんかは、やっぱり3D系の方がノリがいいですね。大会実況では、解説の人間がゲームの内容や技名を知ってると知ってないのとでは客の盛り上がりが違いますよ。

バーチャで言えばリオンの七星天分肘と貼身双勾手の違いが分かるとか。覚えるのが大変ですけど、お客さんには「ゲームを解ってる人が解説してるなあ」という安心感を与えることができるんですよ。

王 ナールE～。

善之字 勝負が決まった時は勢いのあるコール、逆にじりじりとした駆け引きの部分とかは、解説を控えて緩急をつけるなど、ゲームならではの実況テクがあるんですよ。

大 ほムス。深いね。

王 ふむプソ。

その名はルート144

大 何げに店員談義を続けてきたが、なにぶん実際に経験したことがない我らには、その業務内容の過酷さは想像しかねるね。

王 なーにまさ兄ィ、キラーエリートの我らにとっちゃあ、ゲーセン業務なんてギャラクティカ余裕ですよ。

スー …田渕さん、言ってくれますね。

王 おわっ！チミはライターにしてG-MODEL荻窪店店員のスソ！

スー 店員業務を余裕と言いますか。そうですか。

大 時にスソ、君のその含みのある笑い、野望に満ちたまなざし、そして小脇に抱えた袋には何かただならぬ秘密が隠されていると我思うがどんなもんでっしゃろ。

スー …ここに、G-MODEL店員の制服があります。

大 ほむー。

スー ちょうど明日、臨時の店員を募集しているスけど。

王 ほほむー。

スー ここまで言えばわかりますね。

大&王 ？？

スー じゃ、やってもらいますか。G-MODEL荻窪店の一日店員。

大&王 マジプセ？

スー 大マジです。

大&王 はう！

大 いざ我が身に降りかかってくると身構えるちゅーか、追いつめられないと動かない我らの人間の悲しき性ちゅーか、まあよろしくなケソ。

王 はあうううう！

（うづく）

猛省通用語集 第弐版

モサッジには、あ、誤植は、あ、少ししか、あそれ、ねい！てなわけで用語集第2回。

④（擦れ声で）

かっこかすれごえでかっこと じ。まさの中学時代、同級生の種市（たねいち）が、放課後サッカーなどで遊んでいると体育教師の鳴海のマネをして「やめい！」とか「そこまで！」と突然大声で言い放つ光景が日常であった。周りはすぐに慣れて誰も反応しなかったが、その声は皆の心に深く染みわたった。この「鳴海のマネをする種市のマネ」を我々が熱心に布教したせいもあり、今では編集会議も石井ぜんじによる「はじめ！」で始まっている。

⑤ゴーフェル

ゴーファー。グラッソにて大いなる野望を抱いた糞味噌として知られる。いわゆる前回のブルネル活用（正確にはドイツ語読みではないらしいが）であるが、無意味に比較級「ER」をつけてローマ字読みすることが最近とみに増えてきた。たとえば「UFO」なら「ユーフェル」、毒なら「ドケル」という感じさね。ノリで適当に変換されるので正しく読みとってくれたまえ。

⑥っぺれ～

文末によく付く接尾語。一時期ももやケソの間で「俺の」を「俺っ（[illegible]）」と言うのが流行っていた。（[illegible]）がハ段音で始まる単語の場合ハ段音に活用する。たとえば「俺の部屋」なら「俺っぺや」になる。この「っぺ」の部分にいたく感動したまさがこれを発声したいがためにいつしか語尾につけるようになった。

撃たれる前に撃て!
生きるためのオフェンス論



アーケードゲーム初心者講座

〜シューティング編第三回〜

「しなくていい弾避けをしないようにする」ということを考えよう。

—第11回—

担当：RED

前回の内容で重要なのは、シューティングの上手さというのは、「アドリブの弾避けの上手さ」がすべてなのではなく、むしろ難しい弾避けをしなくて済むように工夫したり、弾避けそのものをパターン化していくことが大切、という部分だった。

これは、逆の言い方をすると、**シューティング初心者は、「弾避けをしなくて済むようにする工夫」をしていない**ために、本来しなくても済むような危険な弾避けをさせられて苦しんでいることが多い、ということでもある。

今回は、危ない弾避けをしなくてもよくなるためには、どんなことを意識しながらプレイする必要があるのかを考えていこう。

基本方針

なるべく弾避けをさせられないようにするためには、画面上に出現した**敵が弾を撃つ前に破壊してしまう**のが理想的だ。攻撃こそ最大の防御、弾を撃たれる前に敵を撃って（破壊して）しまえば、弾避けもクソもない。

ただ、方針としては実に分かりやすいものの、出現する敵を「**撃たれる前に撃つ**」ことは、実際にはそんなに簡単なことではない。

まず、敵の出現パターンを覚える必要がある。撃たずに放っておいても**危険じゃない敵の出現位置まで完璧に記憶する必要はない**が、破壊するのが遅れると**危険な敵が出現する場所やタイミングはしっかり覚えて**しまおう。ん？「破壊するのが遅れると危険な敵」だって？…ということは…？そう！どいつが「危険な敵」で、**どんな危ない攻撃をしてくるかを観察、分析して覚えていく**ことも、出現パターンを覚えるのと同時に必要になってくるわけだ。

実際には、出現するすべての敵を弾を撃たせず破壊することはできないが、「ここ難しいなぁ」と思う場面で、**特定の敵を素早く破壊**してしまうことによって、**一気に楽**な展開になることはよくある。

なんとなくショットボタンを叩き、飛んでくる弾をなんとなく避けているのではなく、なぜその場面が難しくなっているのかを考え、原因となっている敵を早めに破壊するように工夫していこう。

危ないヤツは、早めに殺ってしまう、コレが基本。

接近して撃ち込め

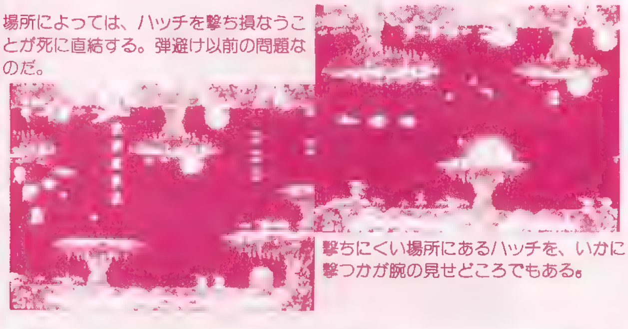
耐久力の高い敵に撃ち込む場合、（ショットの性質による例外はあるが）なるべく**接近して撃ち込むと早く破壊することができる**ゲームが多い。接近して撃つと弾切れ（画面上に出せる自機の弾数が決まっているときには、ボタンを押しても設定値を超えた弾は発射されない）をおこさないため、同じ撃ち込み時間内で、より多くのショットを撃ち込むことができるようになるからだ。

連射数が少なく、画面下から撃つと弾切れするワイドショット系は特にこの傾向が強いと言える。

初めのうちは、敵に接近したり、画面の上のほうに出ていくのは怖いが、敵の出現位置、攻撃してくるタイミング、攻撃が途切れるタイミングなどを覚え、**勇気を出して敵を撃ちにいこう。**

グラディウスシリーズの場合、俗に「ハッチ」と呼ばれる地上物が出現する。ハッチは、放っておくと大量のザコを出してくるので非常に危険。ザコを出される前に破壊してしまうのが基本だ。地形が複雑でハッチを撃ちにいくのが難しい場面も多いが、少々の危険をおかしてでもザコを出される前に破壊したほうが、結局は安全な場合が多い。

場所によっては、ハッチを撃ち損なうことが死に直結する。弾避け以前の問題なのだ。



撃ちにくい場所にあるハッチを、いかに撃つかが腕の見せどころでもある。

小さな危険を怖がるな

出現する敵を早く破壊しようとして積極的に攻撃しにいくと、少々危険な目にあう場合もあるが、ここで**「小さな危険」にビビってしまってはいけない。それを怖がって逃げ腰になってしまうと**、どうしても敵を破壊するのが遅れて画面上が敵や弾だらけになり、上級者でも避けられないような弾の嵐になって**結局は死亡**、となりがち。小さな危険を**必要以上に恐れて、結局それ以上に危険な状況に追い込まれてしまう**、というのが初心者にありがちな〝死にパターン〟の一つで、こういうプレイを繰り返していても、なかなか上達しないものなのだ。

敵の出現パターン、ゲームの展開などを把握して**「ちょっと怖いけど、この敵をここで撃っておけばこのあとが楽になるな」**といった感じでパターンを考えられるようになろう。目先のことばかりでなく、一歩先のことまで考えて、**トータルでより安全に進めるパターンを考えて**いくことが大切だ。

パーツに注目！ボス戦の心得

ステージの最後に登場するボスは耐久力も高く、撃たれる前に倒す、なんてことはまずできないが、それでも、難しい弾避けをさせられないように工夫する余地は十分すぎるほどある（ものが多い）。

最近のシューティングゲームの

◎アーケードゲーム初心者講座◎

ガンバード2では、放っておくと、きつい攻撃をしてくる中型機を接近攻撃で速攻、破壊することが必要。接近攻撃を活用するためには、中型機の出現位置、安全に近づけるタイミングなどを把握しなくてはならない。



ケース②　ガンバード2の場合

傾向として、本体＋パーツ（砲台など壊せる部分）で構成されたボスが多く、**パーツを壊す順番などを工夫すること**が重要なポイントであるものが多い。

よくあるのが、「このボスはこのパーツを壊すと発狂してものすごく難しい弾を撃ってくるから、パーツにダメージを与えないように弱点のみに撃ち込んで倒してしまおう」とか、逆に、「このパーツを先に壊してしまえば攻撃が少なくなって楽になるぞ」とか…。

まあ、こういうのはゲームやそのボスごとにいろいろあるので、ここでこれ以上、具体的な話はしないけど、**ボスのアルゴリズム**（ここでは動きのクセとか、プログラムパターンといった意味）**を理解**してパターンを作るうえで、パーツの機能・性質を理解するのが重要なポイントになる。

死を恐れず、無駄にせず

敵に接近して撃ち込む、といった攻撃的なパターンを作ろうとすると、慣れないうちは逆に死にやすいと思うが、パターンを作ろうとする過程で**色々なやり方を試しているときには死ぬのが当然**なので、あまり気にしないようにしよう。こういうのは、未来につながる前向きな死に方なのだ。

一つのやり方を試して死んだとしても、そのやり方自体が明らかにダメだということが分かればそれはそれで意味があるし、**なぜ死んだのか、ダメだったのかを考えて次の手を打っていけばいいのだ。**

今回のまとめ

- 撃たれる前に撃つのが理想
- そのためには、敵の性質や、出現パターンを覚える必要がある
- 大きな危険を回避するための小さな危険を恐れるな

●お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略の基礎知識的なことや、ゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、次号予告のページにある宛先の「初心者講座」係まで送ってください。意味が知りたい攻略用語なども募集しています。

とらのあな COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

イベント後の同人誌在庫は約40万冊にもなります。

ただいま店舗では冬コミ新刊を大量に揃えまして、お客様のご来店をお待ち致しております。
遠隔地の方は是非、通販（虎通、web、広告）をご利用下さい。それでは本年も虎の穴を宜しくお願い致します。

今回掲載品はほとんどが冬コミ新刊ですのでお早めにご注文下さい。※品切れの際はご容赦下さい。

●作品名　★サークル名



●パンチで真吾
No 11887　価格¥800
★Alice Club
KOFの人気（？）キャラ、真吾のファンならご一読を

●ニブル慕情
No.11888　価格¥600
★Alice Club
FF7の魅力的なキャラ達が巻き起こすギャグはみもの！

No.11732　価格¥850
★吉崎観音社
爆笑ゼ○ダの伝説。吉崎観音先生らのギャグいっぱい！

●さくらたいせん2
No 9537　価格¥500
★HELLO WORLD
ギャグいっぱいのむっちりむうに、先生のサクラ本です

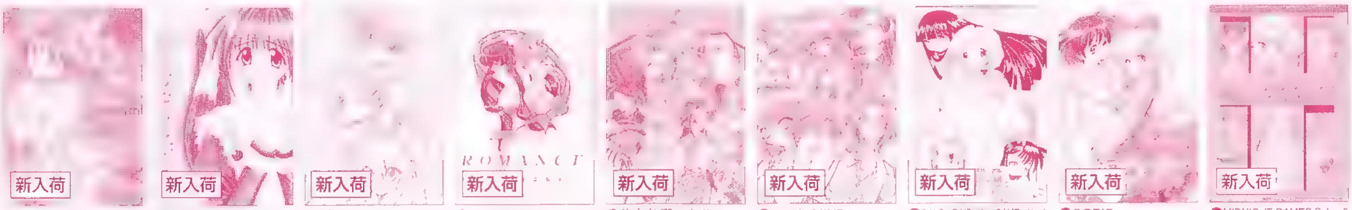
●少女時代の終わり
No 11792　価格¥950
★りあおー
見せ場いっぱい！全国の梓ファンに見て欲しい痕本です

●ないしょの幕の内弁当
No 11827　価格¥800
★すたじおあんみつ亭
思わず笑うリーフキャラのギャグが繰り広げられます

●マルチでんじゃあワーク
No.12016　価格¥500
★ぷーるぐ・えとわす
コミカルなマルチのギャグゾーンへご招待します

●せりか専科/あやか専科
No 11798　価格¥900
★フリキュラマシーン
来栖川姉妹が生き生きと、可愛く描かれてます

●雪のように白く
No.11757　価格¥900
★琴村屋
ONEのキャラを魅せる漫画がいっぱい。ファン必見！



●venus accident
No.11854　価格¥700
★はるまき組合
つかさ、留美への思い入れいっぱい！ファンなら是非！

●みんなでなかよし
No.11417　価格¥700
★NORTH RIVER
兄に淡い恋心を抱く乃絵美ちゃんの純愛作品です。

●ぱ
No.11404　価格¥700
★遊星本舗
藤本聖先生が描く思い入れいっぱいのぱすてるチャイム

●ROMANCE C
No.11736　価格¥750
★ごもく堂
あかつきごもく先生のファイ○ルロマンス4原画集

●悠久休暇へキサ
No.11708　価格¥1,200
★うなぎのぼり
悠久好きな作家達が集まった豪華作品集。ファン必見！

●Mystic MIND
No.11989　価格¥800
★FISH
Mystic MINDの面白さを120%再現！お勧めの逸品です

●DHG DAISUKI GAME Vol.1
No.11770　価格¥800
★STUDIOホフーナ解放戦線
へっぽこくんや高雄右京先生と豪華陣のパソゲー作品集

●COPIC
No.12042　価格¥1,300
★黒汐物産
始めから終わりまでギャグいっぱい！美味しい一冊です

●MIDNIGHT GAMES Salon'2
No.11735　価格¥850
★吉崎観音社
豪華作家陣が懐かしい名作達を紹介。是非御覧下さい



No.9600　価格¥1,500
★ガンドラ向上委員会
カンドライバ～の設定集です、名作劇場もなかなか

●VISION
No.11524　価格¥700
★プレプリマ
魅力いっぱいのぷよワールトをたっぷり見せてくれます

No 11381　価格¥700
★BERKUT出版
ギャルゲーネタがいっぱい。どれも笑わせてくれます

●スーパーロボット大戦F完結編
No.11208　価格¥2,000
★環屋＆富士原屋
奇跡のスパロボ本、とにかく見てやってくれ!!

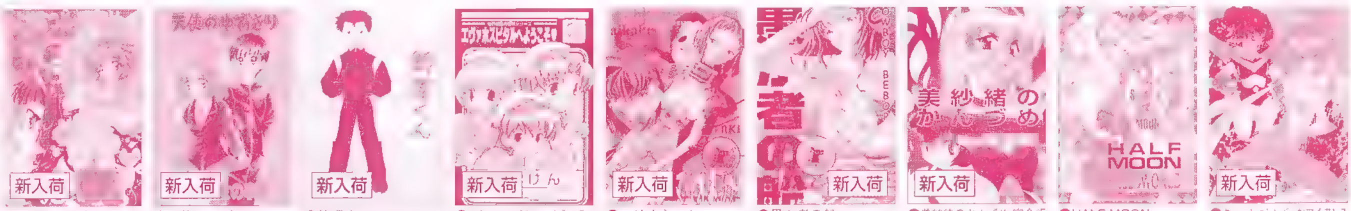
●ジ・アニメッ娘
No.12017　価格¥700
★ぷーるぐ・えとわす
くら☆りっささんが様々なアニメを可笑しく仕立てます

●ナテナテシコシコ(ビニールリュック付
No.11315　価格¥1,600
★UGO
ビニールリュック付で2度美味しいナテシコギャグ本

●RULIRULIC STYLE
No.11401　価格¥500
★スタジオみずよーかん
艦内総出で麻雀大会。ルリファン必見のお勧め品

●うえぴい
No.11526　価格¥900
★プレプリマ
須田さぎりさんが声優上田裕司さんのキャラを描きます

No 11535　価格¥900
★薄荷屋
なかなか素直になれないルリを篤見唯子さんが描く秀作



●よせあつめ・ぎゃらりー98
No 11623　価格¥700
★こみこみCLUB
アニメの美少女達を集めたなんとも読み応えのある作品

●天使のゆびきり
No.11521　価格¥750
★PURPLE COMPANY
ギャグ4コマから切ない恋物語までなんでもあり！

●鈴原くん
No 11525　価格¥500
★プレプリマ
エヴァのトウシを面白おかしく描く4コマの数々

●エヴァホスピタルへようこそ3
No.11421　価格¥800
★GUERILA-2
エヴァのキャラ扮する病院で起こる笑いいっぱいの騒動

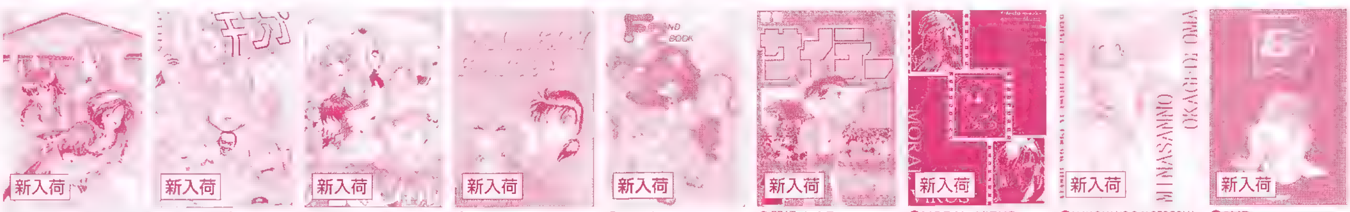
●マリオネット
No.11620　価格¥700
★PX団日本支部
次々と飛び出すガサラキのギャグは一読の価値有り

●愚か者の船
No.11621　価格¥600
★PX団日本支部
ヒバップの面々がシュールに決めるギャグの数々！

●美紗緒のかんづめ 完全版
No.11908　価格¥800
★DEAD POETS
ファンなら楽しめるプリティーサミー尽くしです

●HALF MOON
No 9538　価格¥900
★HELLO WORLD
ギャグ、シリアスいっぱいのセフムン本　お買い得です

●グレートマジンガー対アイアンZ
No.11744　価格¥900
★関東うさぎ組



●ああっサクラしちゃうぞ3
No.11585　価格¥900
★TFC企画とゆかいな仲間たち
多彩な執筆陣による藤島康介ワールド。是非御覧下さい

●月天チンプ
No.11566　価格¥1,000
★少年チンプ
ガン○ムを中心に名作アニメのギャグがてんこ盛り

●ザ・コマーシャル21
No.11615　価格¥1,300
★モモのつぼみ
エヴァを始めにアニメキャラの決定版とも言うべき一冊

●キャラリーフェイク2
No.11729　価格¥1,400
★90分￥15，000
同人とは、を宇奈無英雄さんが分かりやすく描く逸品！

●F 2nd
No.11630　価格¥700
★めたもるふぉーぜ
美少女に大変身したドラ○もんの起こす珍騒動はみもの

●習慣サイテー2
No.11728　価格¥1,000
★90分￥15，000
コミケとサンデーのマンガが融合！とっても笑えます

●MORAL- VIRUS+
No.11538　価格¥1,200
★DARK FORCE
野坂尚史、安西信行、和月信宏など有名揃いの豪華本

●MINASAN NO OKAGEDEOMA
No.11540　価格¥1,600
ガサフキやカレカノなど人気アニメの原画フフ盛り沢山

●8MB
No.11397　価格¥2,100
★8th Gods
少女と年上の少年を八神健先生が切なく、魅力的に描く

同人誌・同人ソフト・ビデオ ガレージキット大募集

まず！見本誌、見本品を御送りください。

依託販売お取り扱い方式には「委託」と「買切」がございます。
詳細に関しましては以下にお問合せ下さい。折り返し資料をご送付致します。

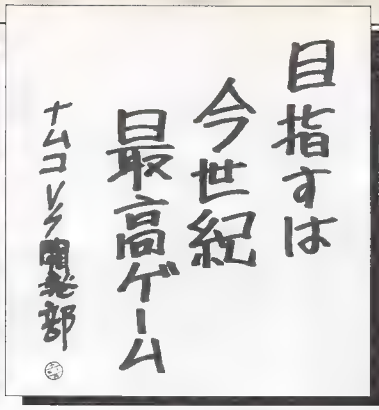
事務所：〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日加石油ビル3F（有）虎の穴　同人担当
TEL03-5256-2882　FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp　http://www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html

己の野望

■アーケードゲーム業界関係者99年の抱負■

**只今、活躍中の業界関係者に心の内に秘めている野望を語ってもらった！
ちなみに色紙はプレゼントしちゃうぞ（各1名）!!P117の宛先に送ってね。**

ナムコ



ナムコVS開発部

ソウルキャリバープロデューサー　世取山宏秋　氏
次世紀・次世代へつながる99年、今年は種蒔きの時。いろんなところへ種まいてみて、芽が出てきそうならそだてて刈り取る。良い作物が出来たらプレイヤーの皆さんに産地直送、いの一番でお届けします。旨いかマズイかは食べてのお楽しみ…ということですね。

ソウルキャリバー企画担当　恩田　講　氏
不況?気にしない気にしない!今年もナムコはブワァーッっといきます!見ろよ青い空!白い雲!我々VS開発部はブッ飛ばしていきます!THE LEGEND OF NAMCO WILL NEVER DIE!!

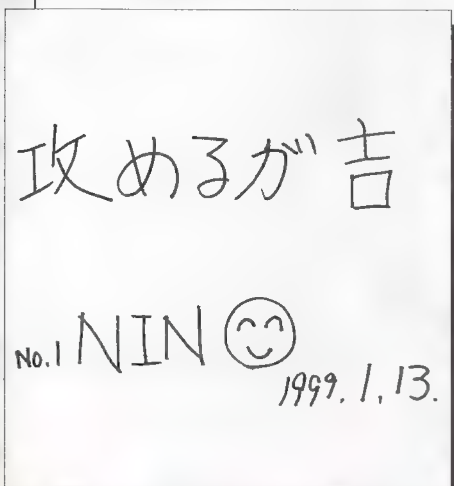
ソウルキャリバー開発者　小西輝彰　氏
あけましておめでとうございます。99年はくる新世紀に向けてのさらなる飛躍のための準備を始めようと思っています。今年は、ノストラダムスも悔しがるような企画もひそかに進行中。ご期待下さい。

ソウルキャリバー開発者　光永浩司　氏
魅力的なキャラクターを生み出すこと、私の場合はこれに尽きます。何かと暗い話題になりがちな昨今、それを打破するような『元気ある』キャラクターを創っていきたいですね。ナムコのゲームを今年もよろしく!

アリカ

取締役副社長 業務統括 兼 第二開発担当　三原一郎　氏
個人的にはテトリスをもう1回作ってみたいとかEX2のplusを作ってみたいとかありますが会社的には全く未定どころかその片鱗さえありません。今年は皆様に、あっ!と驚いて頂ける物に挑戦したい!が目標です。

第一開発企画部　奥田裕史　氏
少し考えることで先が見えてくる「進める楽しさ」を提示したゲームが好きな私にとっては、謎解きこそ人生。パズルダンジョン推奨、レアアイテムよろしく隠しボス万歳。クリアした後に攻略本を読んで悔しい思いをするのが楽しい、なんてのを現在考えてます。



代表取締役社長 兼 第一開発企画部担当　西谷　亮　氏

カプコン

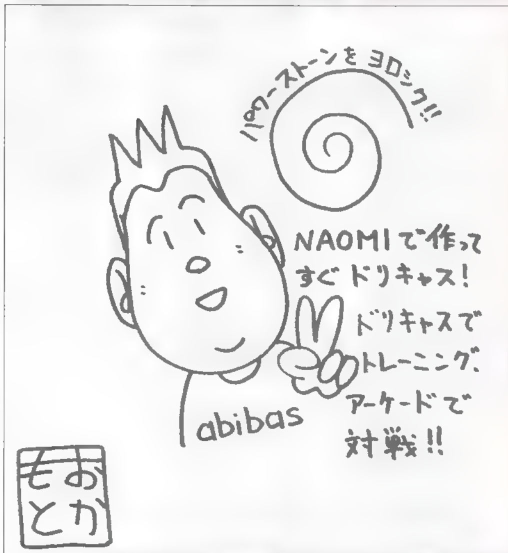
超鋼戦紀キカイオープロデューサー　醤野貴至　氏
「キカイオー」をはじめ、不思議?と「メカモノゲーム」に縁が深かった私でしたが（入社以来メカー筋?）、今年は思い切って新しいコトにチャレンジします!これはカプコン初の挑戦になるかも!?

パワーストーンプロデューサー　手塚　武　氏
「ともだちと」「大笑いしながら」「何も考えず」「簡単に」「遊べるゲームをつくる」!最近のゲームセンターには笑い声が少ない。もっともっと腹の底から笑えるゲームの登場こそがアーケード発展の鍵だ!

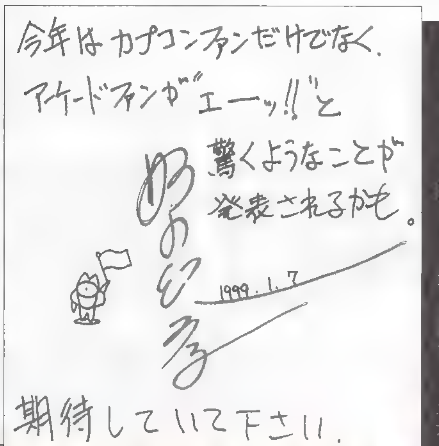
ジャスティス学園企画担当　伊津野英昭　氏
今年はNAOMIとCAPCOMの最強タッグでアーケード業界を席巻します。まさにビックリするような企画が目白押しです!キーワードは、技術的には「通信と連動」企画的には「出来たらイイナが現実に」です。

ストリートファイターZERO3プロデューサー　中嶋浩二　氏
今年は、皆さんお待ちかねのゲームがいよいよ登場します（あの彼女が出るヤツ）。皆さんの期待に応えられる内容を目指してチーム一同がんばっていきます。「直球ど真ん中」で勝負しますので楽しみにしていて下さい。

スターグラディエイター2プロデューサー　片岡謙治　氏
今世紀までの自分の集大成として、すごいと言わせるゲームを出したいですね。まだ、お話することはできませんが、地下組織で何か動いている事は確かです。良い意味で期待を裏切るものをお見せします。そしてさらなる飛躍…。



常務取締役開発本部本部長　岡本吉起　氏

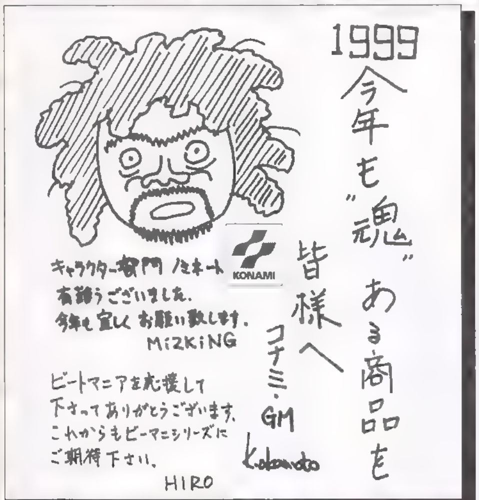


取締役開発部副本部長　船水紀孝　氏



河森正治　氏

コナミ



GM第2 兼 第4研究開発部長 **岡本浩司** 氏
withビートマニア開発チーム

第一AM研究開発部部長 **中川力也** 氏
これまでにも念頭にあった幅広いターゲット層を目指すという点では今年も変わっていませんが、「幅広いターゲット層が、製品によってのそれぞれの楽しみ方ができる製品開発」を目指していきたいと考えております。まあ、個人的にはダイエットかな…?

第三AM研究開発部部長 **小口久雄** 氏
99年の抱負だって!? もうじき地球滅亡だよ！空から大王が降りてきて…。てなわけでその前に作りたいね、めちゃくちゃ楽しいゲーム。急がなきゃ。ちょっと待っててね。

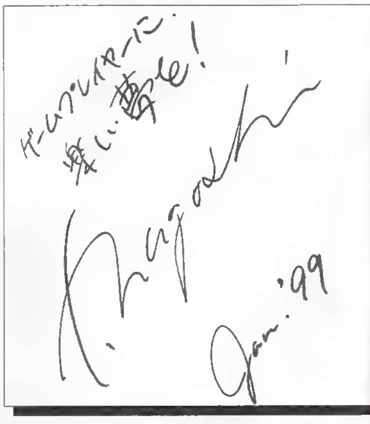
バーチャストライカー開発者 **三船 敏** 氏
業界全体的にライトプレイヤーとコアプレイヤーの間を繋ぐ意識が足りない気がするので、今年中にコンセプトはストライカーと同じ中間層のプレイヤーをメインターゲットとした新タイトルをリリースしたいと思います。

ファイティングバイパーズ開発者 **片岡 洋** 氏
今のアーケードって闘ってる人や踊ってる人が一カ所にいる謎な空間で「何作っていいか分からん」という声も聞こえますが、ある意味何でもアリと言えるでしょう。今年は変なモノも含めいろんなことをしてみたいです。

トップスケーター開発者 **管野顕二** 氏
トップスケーターから早2年。私の存在をお忘れになった方々や「いったい2年も、お何をやっとるんだ！」とお怒りの方々に対して、「今年は春から縁起がいいね～！」気分になっていただきたい、と現在奮闘中です。

ザ・ハウス・オブ・デッド2開発者 **小田隆志** 氏
なぜか正月から会社にいる→なぜかゴールデンウィークも会社にいる→なぜか盆休みも会社にいる→なぜか大晦日も会社にいる。気づくと2000年…いつのまにか自分自身がゾンビ状態。これが今年の（したくもない?）予想です。希望としては1つのジャンルに固執することなく、いろんなジャンルそして、ゲーム性の開発にチャレンジしていきたいと考えています。

セガ・エンタープライゼス

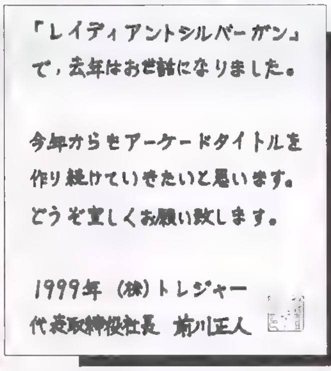


第11AM研究開発部 **名越稔洋** 氏

抱負は、毎年同じで「ヒットゲームを作る」という事になってしまうのですが、今は何より業界に元気というか覇気がないことが気になってます。不景気なんかで開発者が沈み込んじゃったらもっと哀しいことになりそう。そんな気持ちで出されるゲームは面白いはずもないし、そんなことになったら、まさに悪循環だと思う。流行りモノも気にしつつ、流行らせたいモノも作ってやる!という攻撃的な姿勢こそが、業界に必要なムーブメントだと思うし、21世紀のプレイヤー達へ、面白いゲームを提供できる気持ちの土台になっていくんだと思います。面白いゲームってなんだろう?という事をこれからも真剣に考えてみたいです。

電脳戦機バーチャロンシリーズプロデューサー **亙 重郎** 氏
今、純粋なビデオゲームの需要が落ちてきています。やっぱり、同じものばかりだと飽きてしまうんでしょうね。だから、今年は将来につながる新しい遊びを提示できるよう、さまざまな仕込みをしていきたいと思っています。

トレジャー



代表取締役社長 **前川正人** 氏

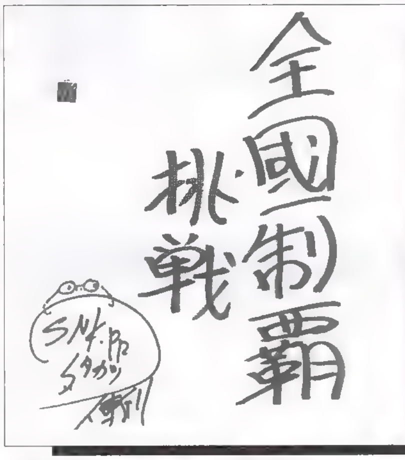
レイディアントシルバーガンプロデューサー
井内 洋 氏
残念ながら、シルバーガンチームによる今年リリース予定のアーケードタイトルはありません。ただし、現在アーケードとコンシューマの在り方を差別ではなく支え合う形で考えていこうと思っております。

SNK

企画宣伝部宣伝課 **梅本剛志** 氏
みなさんには、日頃我が社製品をやり込んで頂き、誠にありがとうございます。今年は、もうちょっとゲームがうまくなって勝率が上げられるよう頑張ります。

企画宣伝部宣伝課 **安田 円** 氏
SNKファンの増殖!ライトユーザーが増えてきたこの業界でSNKファンも着実に増やすのだー。そのためにはSNKがライトユーザーに近づくか、ゲームの良さを理解してもらうかだから、ここはこの私の力でカバーでしょ?

企画宣伝部宣伝課 **奥野大介** 氏
KOF'98資料作成係だった私。果たして今年はどうなることやら?今年もSNKは皆様に楽しんでいただける魅力的なタイトルをリリースしていきます。期待して下さい。99年はゲーメスト大賞奪還!

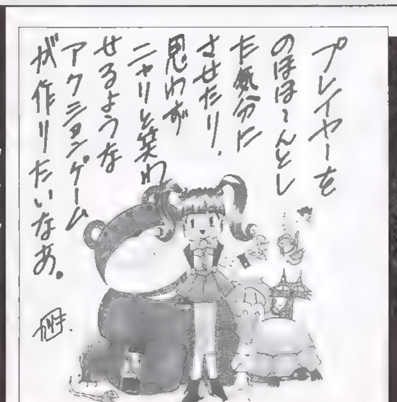


企画宣伝部宣伝課 **高津祥一郎** 氏

サン電子

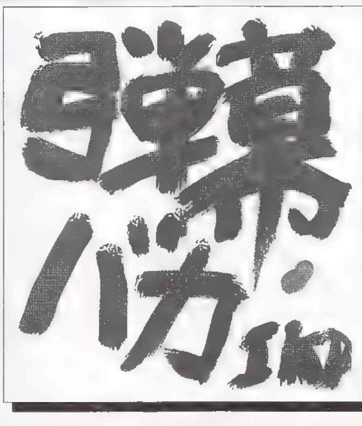
AM販売グループ チーフ **高橋広志** 氏
昨年は、上海 真的武勇をご愛顧いただきまして誠にありがとうございました。厳しい時代こそチャンスの時、本年は、今までにない新しいジャンルにもどんどん挑戦していきます。乞うご期待ください!!

サクセス



デザイナー **甲木稔久** 氏

ケイブ



怒首領蜂 開発者 **池田恒基** 氏

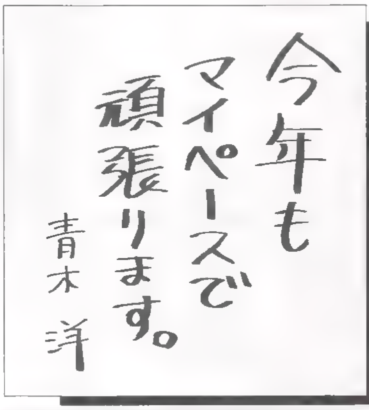
取締役開発部部長 **富沢敏明** 氏
エスプレイドのベストシューティング賞ありがとうございました。今年は変なガンシューで更に頑張る予定ですが、シューティングも更に更に頑張りますのでプレイヤーの皆さんも更に更に更に頑張って下さい。

怒首領蜂プログラマー **神山 聡** 氏
1999年の一番の話題といえば『恐怖の大王』ですが、その時までには次回作を皆さんに楽しんで遊んで頂けるよう、寝不足で疲れた体に鞭打って、面白いゲームになるよう制作に励んでいこうと思います。

エスプレイドデザイナー **井上淳哉** 氏
今年の抱負は、まずゲーム性とドラマ性のバランスのとれたゲーム作りを前提におき、上品で愛のある魅せ方にこだわった作品を作っていきたいと思います。

カオスヒート開発者 **津田洋介** 氏
うい〜っす。めでたいですか?そうですか、抱負ですか…とりあえず大世紀末に向けてへんてこな、それでいてGNPが上がるようなゲームを作りたいですね。ほんと。

電車でGO!シリーズ開発者 **菊池正行** 氏
堕亜狗菊地今年は新基板でGO!な、なんと第1弾は「電車でGO!3」…ではありません。だって今私は真の第1弾「BATTLE GEAR」の最終調整に追われてる毎日。終わったら電車に乱入だろうな…（独り言）。



サイキックフォース2012プロデューサー **青木 洋** 氏

CP事業本部 開発部 部長 **鈴木喜博** 氏
明けましておめでとうございます。98年はアーケードゲーム業界にとって、明るい話題が多かったとは言えない年でした。ビデオゲーム開発に携わる1人として反省するとともに、今年は「こんなものを作っちゃったのね!?」と評価され、プレイヤー・オペレーターの皆様に喜んでいただける作品を作りたいと思います。

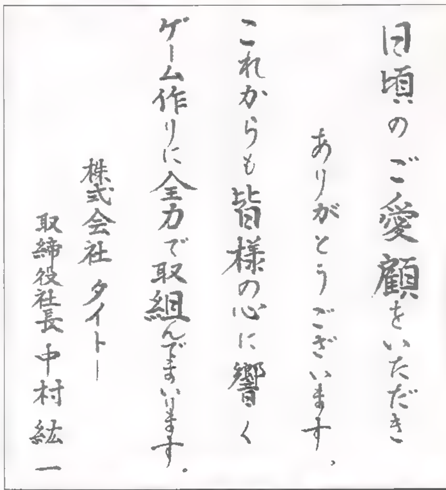
AM営業本部営業推進課 **川島 卓** 氏
販促プロモーションは「ラブレター代行業」。開発になり代わり、常に熱い気持ちを皆様にお届けします。去年は「サイキック」、「電車」と力を入れてきましたが、今年は更にすごい仕掛けを計画中です。ぜひご期待下さい。

広報宣伝部広報宣伝課 **川島孝夫** 氏
昨年はゲーメスト大賞をいただきありがとうございました。これも皆様の熱い熱い声援のお陰だと思っております。今年も皆様とともに笑える1年であればと願っております。

CP販売部マーケティング課 **横内 隆** 氏
コナミ広報の小坂田氏との2年越しの対決に決着をつけたいと思っています。97年は電車でGO!でタイトー、98年はビートマニアでコナミ。果たして99年は!!どちらに軍配が上がるかは来年のこのコーナーで!

Gダライアス開発者 **阿部直光** 氏
数年前からゲームセンター（タイトーではアミューズメントスペースと呼びます）に元気が無くなってしまいました。あの頃の活気を戻せるようなゲームを作っていきたい!

タイトー



代表取締役社長 **中村紘一** 氏

スクウェア／ドリームファクトリー



キャラクターデザイン **堀内雅史** 氏

ドリームファクトリー一同
今までの格闘ゲームの常識を覆したエアガイツ（PS版が発売になりました）。次回作でもさらなるアイデアを注ぎ込み、見たことのない格闘ゲームを実現させます!もちろん、アーケードのゲームも出したいですね。

ビデオシステム

総務課 広報担当 **藤沢太一** 氏
新年明けましておめでとうございます。今年は、昨年に参入の発表をさせて頂いている「NAOMI」での開発を進めており、できるだけ早い時期にタイトルなどの発表をしたいと思いますので、期待して待ってて下さい。

販売部 次長 **兼松 聡** 氏
今年も揺らします。胸と業界

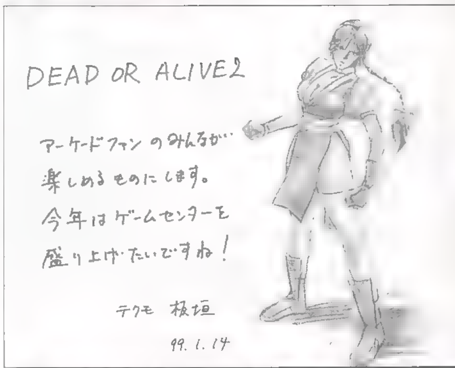
販売部 課長代理 **原尾宏次** 氏
99年はNAOMI「デッドオアアライブ2」で決まりっす!!「TPSシステム」の「++」で腕を磨いておくのが吉。「TPSシステム」は今年10作ほどリリースの予定。移植希望のゲームがあらばテクモまで!!

デッドオアアライブ++開発者 **松井宏明** 氏
一兵卒である私の場合、ただひたすらにがつがつゲームを作るだけ。アーケードゲームの行く末とかそんなことは知ったこっちゃありません。1999年だからドーシタ!!でもノストラダムスは好きです。

デッドオアアライブ++開発者 **久保田宗明** 氏
アトラス今年のキーワードは『新たな価値を創造する』です。手始めに家庭用大手「エニックス」よりソフト供給を受け、ハードを「ナムコ」と共同開発した音楽ゲーム『バストアムーブ』から始めます。期待して下さい。

デッドオアアライブ++開発者 **中倉 康** 氏
楽しくなくっちゃ、ゲームじゃありません。作り手もプレイヤーも楽しめるものを創りたいですね。堅いことは抜きにして、今年も楽しくいきましょう!!

テクモ



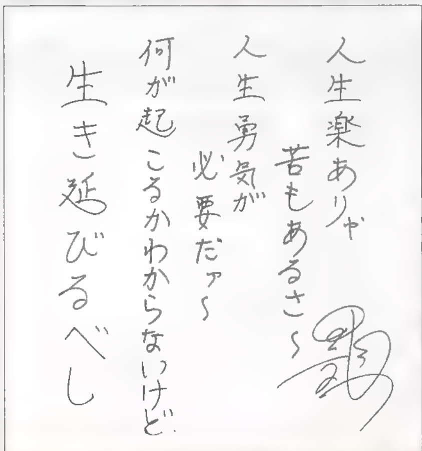
商品開発部プロデューサー **板垣伴信** 氏

ハイスコア店代表

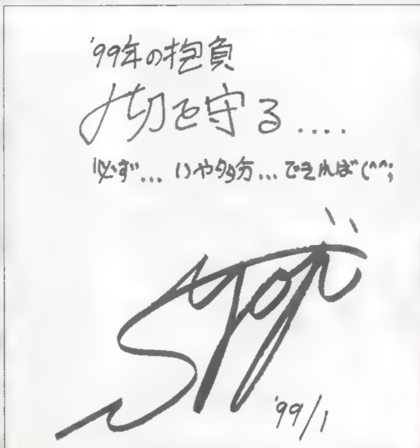
アイリン夢空間（岐阜県）
今年も昨年同様、常連一同いろいろこれから出るゲームまたは今までのゲーム（個人的思い入れのある）などみんなで一丸となって協力しハイスコアを目指し、狙った以上は全国1位を取れるようがんばっていきたいと思います。
（ハイスコア担当：時森 充氏＆常連様一同）

jogo江古田店（東京都）
今年もチャンスがある限り上位入賞を狙っていけるように頑張りたいと思います。あとは、私たちハイスコアラーも熱くなれるようなゲームが出てきてくれることを期待したいですね。
（ハイスコア担当：田川淳一氏）

扇が丘レジャーセンター（石川県）
「ゲームを極める」とはどういうことだろう?少なくともスコアラーにとっては、明確な答えが存在する。誰よりも高いスコアを出すことである。数字1つがすべてを決めるこのシビアな世界で、今年もまた「ゲームを極め」ていきたい。
（ハイスコア担当：石田真一氏）



[illegible]鮎龍太郎（コラムニスト）氏



庄司 卓（コラムニスト）氏

セタ



第三開発部 Pシリーズ担当 須永智一 氏

第二開発部部長 真田敏之 氏
今年は昨年発売したアレック64「システムボード」のソフトタイトルが充実します。各ジャンル共に充実したソフトラインナップで皆様の期待に応えられるよう、努力しますので宜しくお願いいたします。

第三開発部 三井伸悟 氏
ソフト面ではゲーム向きの人工知能（思考というより神経反射）の模索、ハード面では時代?に逆行するようだが最新技術で蘇る究極の2Dハードの模索、この2つが野望でしょうか。

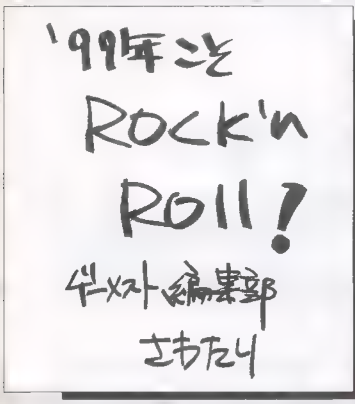
第三開発部 丸山和久 氏
すべてのものに誕生と消滅があり、そして輪廻の中、新しさと純粋に楽しいと感じるものを表現するゲーム作りに苦悩する今日この頃です。今後、個人的には「未知との遭遇?」をテーマとしたゲーム作りを目指します。

第三開発部 山形知彦 氏
1999年のゲーム作りの姿勢
一、嘘はつかない。一、安全確認を怠らない。一、健康に留意する。以上を守って、「面白いゲーム」作りができるよう頑張ります。

ミッチェル

広報 天本真樹子 氏
ミな様に喜んでもらえる物を
ッきなみですが
チからの限り
ェいえんに作り続けます。
ルいじ品にご注意ください。

ゲーメスト



プロデューサー 猿渡雅史

ゲーメスト編集長 石井ぜんじ
今年はただ形通りに記事を作っていくのではなく、そのときそのときで一番面白そうな企画を大胆に仕掛けていきたいです。良くも悪くもかわりばえしなかったゲーメストだけど、今年はきっといろんなことが起こるはず！期待しててね。
いろいろ面白そうなことをするにあたって、読者の皆さんと、メーカーの方々にはかなりいろんな協力をお願いすることになりそう。その時はよろしくお願いします。コミュニケーション重視がテーマ。個人的には、きっと激動の一年になるだろうな…またゲーム作ってみたいけど無理そう。一緒にゲーム作ってくれる人いませんか？対戦で20連勝するとか、ハイスコア全国3位までに入るとかくらいにしておいたほうが無難かなあ…。

サミー

AM営業本部業務部販売促進 竹中博史 氏
今年の抱負ってことですよね？そうそう、今年は不足不足と言われていたビデオゲームがいっぱい出る!!…かも知れません（笑）。今まで、ゲーメストの読者様と親密になれる機会がなかったですけど、今年は、もっと頑張ります。目指せ!!ゲーメスト大賞参加!!

アトラス

第二開発部 管理開発課 田中裕之 氏
敵弾弾敵敵敵弾弾弾敵敵敵弾弾弾敵敵爆発分身爆発弾敵弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾敵敵敵弾弾弾弾敵敵敵敵弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾自機弾弾弾弾弾弾弾弾弾弾。

販売部 商品企画マーケティング課 長久保進 氏
アトラス今年のキーワードは『新たな価値を創造する』です。手始めに家庭用大手「エニックス」よりソフト供給を受け、ハードを「ナムコ」と共同開発した音楽ゲーム『バストアムーブ』から始めます。期待して下さい。

ビスコ



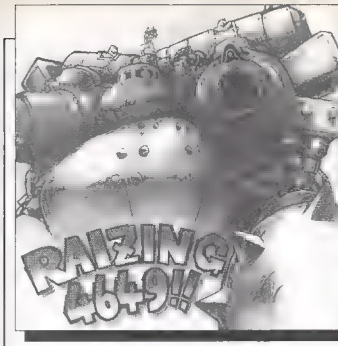
料理王プロデューサー J・一徹 氏

ノストラダムスすぅおぅぅぅおえ!というわけで予言によれば1999年の?月に旋風を巻き起こすゲームがビスコから出現するらしい。「マ」で始まり、「ン」で終わるというジャンルのなぞに迫りつつ、次回もムハハだ!

ブレイカーズリベンジプロデューサー Quaa 氏
世紀末を来年に迎えますます世の中は「混沌」になっていくでしょう。が!しかし!!君にはビスコが憑いている!!いやついている!!俺たちのイキ様を観ててくれ!絶対にヤル!きっとヤル!どうにかヤルぞ!!こ、今年こそは～!!!

企画部広告宣伝課 三浦紀子 氏
1999年、世紀末ビスコは、アーケードゲームにおいて、プチトマトを正義の味方として飛ばします。そしてその後武蔵を斬り込み隊長として世に送り出し、ノストラダムスの予言の7の月を乗り越え更なる発展を目指しますのでよろしくお願いします。

エイティング／ライジング



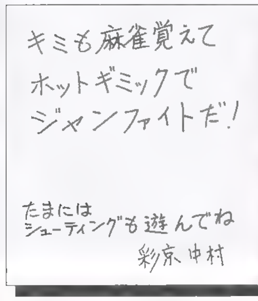
ライジング取締役部長 外山雄一 氏
ちょっとシューティングをお休みしてた我々も、今年は「原点」と「挑戦」の2つを推進剤として上昇！ そして衛星軌道へ！目指せ第3宇宙速度～！ちょっと止まって右左も忘れずに、更に前進します。無論2000年対策も万全！

企画開発部第二部課長代理 横尾慶一 氏
昨年は、バトライダーをご愛顧ありがとうございました。ゲームの映像技術が急速進歩する昨今ですが、基本忘るべからず！今まで以上に密度の濃いグラフィックにすべく大精心進中！期待してください！

ライジング企画開発第二部 尾崎 徹 氏
ライジング1999は、新旧さまざまな作品から良いところを学び、新時代に向けて新しいジャンルや技術に挑戦していきたいと思います。まずは、PS版ブラッディロア2をよろしくお願いします。

エイティング 日比 進 氏
本年も常に「おもしろい」を追求し、皆様に楽しんでもらえるゲーム創りに奮闘していきます。まず、本年新作第1弾は、お待ちかねのシューティング、AOUショーに出展も予定しています。ぜひ、期待していて下さい。

彩京



開発部 部長 中村晋介 氏

開発部 第四研究開発課 課長 山田啓史 氏
今年の抱負ですか、とりあえずはホットギミックの新作を世に送り出したいですね。手始めに全国ジャンファイタースカウトキャラバンとかやりますか。水着審査とかやってね。楽しいだろうなぁ、誰がって俺が。

開発部 第四研究開発課 広報宣伝担当 坂本幸子 氏
ホームページを担当している坂本です。ホームページが大変身しました。私のページもあるの。毎日更新するからみんな来てね。http://www.psikyo.co.jp/。話はかわるけど、実は私、彩京の秘密を…（以下抹消）

セイブ開発

ライデンファイターズJETプロデューサー 斉藤貴幸 氏
今年は春発売の麻雀を始めとするさまざまなジャンルで頑張っていきたいと思います。ご期待下さい。それからE雀ハイスクールの葵と紅緒の誕生日にプレゼントを送って下さった方、ありがとうございました。本人達も大変喜んでいました。

デザイナー 飯島 傑 氏
なんだかんだで世紀末。セカンドインパクトももうすぐということですが、エイヤッ!の心構えで今年は新作コンボを決める予定です。皆様、乞うご期待。エイヤッ!

■プレゼント■

この特別企画に掲載されている貴重な色紙を各1名様にプレゼント。官製葉書に
○自分の住所、電話番号、氏名、年齢、職業、欲しい色紙の人物名、自分の今年の抱負、ゲームに対しての想いを明記して、次の宛先に。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部
「己の野望～色紙プレゼント」係

締め切りは2月15日（必着）

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト大賞 受賞記念
人気ゲームプロデューサー DISCUSSION

ソウルキャリバー NAMCO 名越稔洋氏
スパイクアウト SEGA 世取山宏秋氏
ビートマニアシリーズ KONAMI 岡本浩司氏
サイキックフォース2012 TAITO 青木　洋氏

ゲーメスト大賞授賞式式典にて、受賞開発者4人のトップ会談が行われた。新しい未来を開く立場にある彼らの、ゲームへの熱い思いを受け取ろう!

多様化の波の中から生まれた新しいジャンル、音楽ゲーム

猿渡　今回はアーケードゲームの未来を占うというテーマで意見を戦わせてもらいたいと思います。それではまず、お手元のカードでこれからのゲームジャンルが多様化していくと思われる方は○、絞られていくと思われる方は×のカードを上げて下さい。…全員○ですね。

石井　なるほど。今年はビートマニアという音楽ゲームが非常に注目されましたが、ジャンルの多様化という点で、そこを自己分析していただきたいのですが。

岡本　我々は最初は音楽ゲームというジャンル的なことを考えてビートマニアを作ったわけではないんです。今のプレイヤーと違った客層を呼び込もう、かっこいいものがいいんじゃないかという中から生まれてきたわけです。我々は作った当初は冷めた感じで見てまして、むしろユーザーが世界観を広げてくれたと考えています。

猿渡　同じ観点から他の方、どう思われますか。

青木　ジャンルの多様化というところでは、うちの場合も「電車でGO!」という新しい切り口をやってますけど、コナミさんの場合はDJスタイルに目をつけたという着目点が凄いと思いました。でも何よりも自分が凄いと思ったのはやっぱり筐体のデザインなんですね。やっているだけで絵になるんですよ。ギャラリーを集めるゲームはなかなか少ないですから。

名越　それに比べて今はドライブゲームがあまり調子がよくないんです。ハンドルがついていればドライブゲームなのだけど、中身は違ってもどれが面白そうかというとわからない。しかしその中でビートマニアはとりあえず面白そうに見える。やっぱり面白そうなものにお金を払うわけです。

世取山　うちでも「パカパカパッション」というまた毛色の違ったものを作っているんですけど、その他にも鬼のように提案が出てきています。自分としては「かっこいい」というのは音楽に合わせてやるだけではないと思うんですよ。また音楽とは違ったかっこよさって何だとか、気持ちいいのって何だというのに脚光を当てていくと、また違ったヒントが出てくるのかなあって考えています。

石井　ではこれからも音楽ゲームははやっていくと思いますか?これも○×でお願いします。…青木さんだけ×ですね。

青木　うーん個人的に言えば、音楽ゲームに限らずゲームの各ジャンルは、やっぱり最初に出したものが一番強いんですよ。それに対抗して各社それぞれ工夫を凝らしてくるんですけど、まず1作目で売れたことでブランド志向が強くなると思うんですよ。ですから、他社の巻き返しは難しいんじゃないかなというのが自分の意見です。

対戦格闘ゲームに未来は開けているのか?

猿渡　それでは次に、対戦格闘ゲームの今後はどうなのか○×で聞いてみたいと思います。

石井　いけるという人が3人、厳しいんじゃないかという人が一人ですね。厳しいと答えられた岡本さんどうですか。

岡本　今のゲーセンを見ていると、格闘ゲームそのものがかなり厳しい戦いをされていると思ってます。これから先、各社アイデアをいろいろ盛り込んでいって、さらに厳しさが増していくと思うんです。それよりは、ちょっと目線をずらした路線変更をしても楽しいんじゃないかというのが私の考えですね。

石井　今言われたように、対戦格闘はそんなに楽な状況ではないと思います。そこで新しいゲーム的なインパクトが必要になると思うのですが、こうしていきたいというところはありますか?

世取山　新しくこうしたいという点で言えば、そもそもソウルキャリバーは武器を持った時点で今までの格闘ゲームとは違う遊びになるはずだというところが原点です。このようにこれからの格闘ゲームはパッと見で今までのものとは違って、今までにできなかった遊びが入っている必要があると思います。

　今回大賞を取られたサイキックフォースって、平面上にいるわけではなくてふわふわ浮いてますよね。パッと見て、これは何か違うぞとわかるじゃないですか。ビートマニアもそうですよ。その発想をしっかり持っていればまだまだ可能性はあるんじゃないかと思っています。

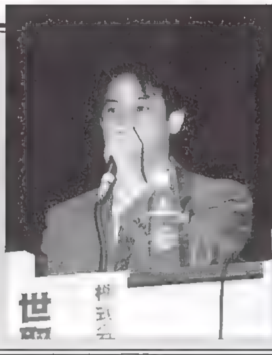
猿渡　名越さんのほうでは、新しい格闘ゲームの試みはありますか?





名越稔洋 氏

セガ・エンタープライゼス第11AM開発部部長
「スパイクアウト」プロデューサー
※これまで手がけたタイトル
デイトナUSA スカッドレース、デイトナUSA2、など



世取山宏秋 氏

株式会社ナムコVS開発部主任
「ソウルキャリバー」プロデューサー
※これまで手がけたタイトル
マッハブレイカーズ、鉄拳2、鉄拳3、ソウルエッジなど

名越　ここのところセガは対戦格闘をお休み状態に入っているんですけど、決してあきらめているわけではありません。自分らが次に求めている敷居が高いというか、もっと画期的に進化した形を自信もって出せるシステムが作れればやろうと思っています。スパイクアウトを作っているときも新しいコンセプトのキャビネットやコンパネのものを試作で何個かあげたものもあります。凄い数が裏でボツになっているんですよね。その分、いろいろなノウハウがたまっているんです。

技術として今までになく凄いものをセガは求められていると思うんです。実際に実験していて面白いですよ。アナログのボタンやコンパネのレバーを押し込むとしゃがむというのをやったり…。それらのノウハウが爆発するときはしばらくすると必ずきます。これはもういずれ必ず出ますよ。

注目の4人、未来への抱負を語る

猿渡　では最後に、近未来にどんなものをやっていくのか、これがいけるだろうみたいなところを聞いてみたいと思うのですが。

岡本　我々は当分音楽ゲームをやっていかなければならないと思っています。他社さんもどんどんやってくるだろうし、そうすればむしろ音楽ゲームというジャンルが固定化されて良い方向へもっていけるんじゃないかと考えています。

名越　まずはスパイクアウトのこれが本当はやりたかったんだというのをもうすぐ出します。全3面を5面にして、演出・プロローグをちゃんと入れたやつです。その他に出てきそうなのは、音楽っていうよりは「見せゲー」。自分がヒーローになるっていうか、プレイヤー自身を着眼点にした、なりきり型のライトなものです。でも一番僕が気にしているのは家庭用とのリンクですね。ドリームキャストで家庭用・業務用それぞれが面白さを膨らみ合わせられるような企画もちらほら出てきているので、自分でもプロデュースしたいなという気持ちがあります。

青木　とりあえず関わっているのはドリームキャストのサイキックフォース2012で、今年ゲーメスト大賞を受賞したゲームをご家庭で遊んでいただくために頑張っています。自分の中では今年のゲーメスト大賞はビートマニアかなと思っているんですよ。ただ、これに続くゲームを作るんではなくて、また違った形でムーブメントを作ろうと。疑われるくらいの新機軸に挑戦したいと思います。

世取山　今私がやっていることは会社的に言えないので…圧力が（笑）。

猿渡　では一開発者として、未来に向けてのメッセージというかゲームに込めたいものとかあれば。

世取山　一開発者としてとなると非常に軽くなりますね。私がいつもゲームに込めているものは、「愛」ですね。それだけです。

猿渡　これからは「愛あるゲーム」ですか。

名越　僕も実はやっぱり「愛」なんです。僕自身ゲーム好きですし、小さい頃から、やっぱりゲームセンターが好きなんですよ。凄くドキドキできてワクワクできる場所で、いろんな思い出もあるわけで、自分の楽しい思い出を作り手の立場に立ったときに、ちゃんと提供できているのかいつも考えるんですよ。ちょっとおこがましいけど、これって愛のひとつだし、ゲームを作っている以上大事にしたいなとは思っています。

岡本　我々はあんまり変わらないのですが、言い方を変えて「魂」と言ってます。魂のないゲームなんて売れないというのがありますから。

猿渡　ありがとうございます。今回のディスカッションをまとめさせてもらうと、結論は「愛と魂」ということですね。こんな形で熱い、思い入れの強いゲームを作って頂ければゲーメストも安泰だなと思います。

石井　こちらのほうも同じくらいの愛と魂で応えていかなきゃいけませんね。

猿渡　皆様には「愛と魂」という結論をお持ち帰り頂ければと思います。拍手ありがとうございます。皆さんお忙しい中、どうもありがとうございました。

ディスカッションに作り手の熱意を見た

実際のディスカッションは100分にも及び、これ以外にもアクションゲームの可能性や、2D・3Dゲームの今後などについて話し合われた。ここに掲載したのはその抜粋でしかない。終了後も楽屋でもっと突っ込んだ話し合いが行われた。そこで感じたのは、彼らのゲーム作りに対する情熱の深さ。久々に元気を与えられた気分だった。（石井ぜんじ）



岡本浩司 氏

コナミ株式会社GM事業本部GM第二開発部長
「ビートマニア」プロデューサー
※これまで手がけたタイトル
メタルゲーム、エレメカ全般



青木　洋 氏

株式会社タイトーCP事業本部CP生産開発部
「サイキックフォース2012」プロデューサー
※これまで手がけたタイトル
カイザーナックル、サイキックフォース、など

新春特別企画

オペレーターの生声'98

アーケードゲームを支えているのは、
プレイヤーとメーカー、そしてオペレーターである。
オペレーターとは、わかりやすく言えば、
ゲームセンターの店長など、実際に店を経営する人たちのこと。
この人たちの意見を聞かずして、
アーケードゲーム業界のことは語れないはず。
しかし、本誌上においては、彼らの発言する機会は非常に少ない。
今回、激動の98年を振り返ってもらうべく、
あらゆる質問を思いっきりぶつけてみた。
今こそ、彼らの本音に耳を傾けよう！

構成：石井ぜんじ
協力：目指せ！ハイスコア店の皆様

寿命が長いと感じたゲーム、寿命が短いと感じたゲームは何ですか？

やはり人気がある程度長続きしないと利益は上がらない。
人気の持続という点で問われるのは、まさにゲーム性の深さである。

■寿命が長いと感じたゲーム

1位　バーチャストライカー2ver.'98　17店
「安定して高インカム」
「いまだに売り上げ上昇中」
2位　鉄拳3　10店
「発売が古いわりにインカムが良かった」
同位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
「SNKの格闘に関しては、ほぼこれのみ」
4位　ビートマニアシリーズ　7店
「人気もインカムもまだ続いている」
〈その他〉
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム、ストリートファイターZERO3、ストライカーズ1945II、怒首領蜂

■寿命が短いと感じたゲーム

1位　超鋼戦紀キカイオー　7店
「カプコンのゲームは1カ月もたなかった」
「最近のカプコンの開発商品は、息が短すぎるように思う」
2位　ストリートファイターEX2　6店
「ZERO3が出たとたん減速した。時期が悪すぎる」
3位　エアガイツ　4店
4位　サイキックフォース2012　3店
「対戦台なのに1人でプレイされることが結構多く、インカムが良くなかった」
〈その他〉
SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝、スターグラディエイター2、リアルバウト餓狼伝説2、ファイティングバイパーズ2、ライデンファイターズJET、マルチャンDEグー！

CHECK

バーチャストライカー2ver'98は安定して高インカムを稼いだ。前年度のゲームで人気が続いたのは鉄拳3と怒首領蜂。KOF'98は人気が安定していて、価格も安くオペレーターを助けている。バーチャロン・オラタンやZERO3は期待はずれという意見もあったが、ロングヒットした店もある。店側が対戦を盛り上げる環境作りをしているかどうかで大きく差が出ている。ストEX2は本来長続きしてもいいゲーム内容だったにも関わらず、ZERO3の発売によって一気に人気が減速した。発売時期がいかに大事か考えさせられる。PF2012は基板が高めなうえ、対戦ゲーマー層が限られていたのが苦しい。マルチャンDEグー！には、「最悪！」というオペレーターの厳しい評価が下った。

期待以上だったゲーム、期待はずれだったゲームは何ですか？

ここでは前評判どおりにインカム面で利益を上げたかどうかが問われる。
基板の値段などが、実はプレイヤーが気がつきにくいポイントだ。

■期待以上だったゲーム

1位　ビートマニア3rdMIX　7店
「実際は期待に応えてくれたと言ったほうが正しいかもしれない」
2位　バーチャストライカーver'98　5店
「ワールドカップの影響もあってか、安定したインカム」
3位　ソウルキャリバー　4店
「ソウルエッジの続編だと思っていたが、全然違った」
〈その他〉
テクモワールドカップ'98、すくすく犬福、テトリス・ザ・グランドマスター、パカパカパッション

■期待はずれだったゲーム

1位　エアガイツ　9店
「大期待なのが大ハズレ」
「個人的にはイチ押しだったが、お客さんが食いつかなかった」
同位　超鋼戦紀キカイオー
「対戦ゲームのはずなのに、まったくと言っていいほど対戦が入らなかった」
「AMショーで1位だからと言って…」
「カプコンさんの3D格闘は息が短い」
3位　SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝　4店
同位　ストリートファイターZERO3
〈その他〉
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98、サイキックフォース2012、電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム、ソウルキャリバー、私立ジャスティス学園、ファイティングバイパーズ2、メタルスラッグ2、スパイクアウト、アームドポリス・バトライダー、ストリートファイターEX2、スターグラディエイター2

CHECK

98年のゲームセンターを救ったのはビートマニアシリーズとバーチャストライカー2ver'98。一方、期待はずれだったのがエアガイツと超鋼戦紀キカイオーだろう。エアガイツやFV2から、3D格闘もキャラクターが良くないとヒットしない時代に突入したと言える。一方ソウルキャリバーは前評判が低かったが、キャラクターとゲーム性を兼ね備えていたため成功した。キカイオーは、演出重視の家庭用的な作りではアーケードでは長続きしないことがはっきりとした。コストパフォーマンスを考えると、スパイクアウト（4台で200万弱）は厳しいが、メタスラ2、ショックトルーパーズ2（7万程度）は十分いける。ネオジオゲーム全般、すくすく犬福、テトリス・ザ・グランドマスターもお買い得だった。

オペレーターにとって'98年とは？

- ●メガヒットに恵まれなかった。ビートマニアがヒットしたものの、中小オペレーターにこのシリーズやDDRなどはちょっときついところがある
- ●ユーザーの目が肥えてきているため、新製品でもダメなものはダメでした。ヘコタレました
- ●通信対戦のシステムは、すでに晩年で過ぎているように思える。これからの経営について考えさせられた
- ●他店でも今年はあぶないと言っており、当店もリーチがかかっていた状態です。今年も来年もとてもキビシイ状態になると思うので、セガのNAOMIに期待しています。NAOMIのハードが15万～20万でソフトが5万～10万位だとたすかるのにねぇ～。
- ●どのゲームのシリーズを見ても続編ものが多かったと思う
- ●ビートマニアやDDRなどの大型筐体があるのとないのではインカムに差があったと思う
- ●メーカーはプレステにばかり力を入れてると感じます。移植早すぎ！
- ●例年に増して一般客（ライトユーザー）、特に女性客の割合は増えている
- ●最悪。ゲームがつまらん！やる気あるのか！
- ●ビートマニアが当たりでした。これで稼いだお店は多いようです
- ●すごく良かった年になりました
- ●メーカーの大型店が乱立し、客足が減少した
- ●ゲーム（アーケード）がますます使い捨ての時代に突入しているのを肌で感じる1年でした。売り上げ的には前年度よりも上向きでしたが、家庭用のゲームの進歩を考えると今後に不安を感じます
- ●どん底
- ●前年同様、売り上げは平坦である。ニューゲーム（ビッグネーム）が入荷したら、その2週間くらいは売り上げは少々上がるが、すぐに落ちつく。またニューゲームに客が流れてしまい、結果的にほかのゲームの売り上げが伸びない
- ●地方の小規模ゲーム場にはますます厳しい。お客様（プレイヤー）に一番近いのは私たちオペレーターなのに、メーカーの力が強すぎるのはどうかと思う（今に始まったことではないのだが…）。

アンケートを読み終えて

派手な人気大型ゲームや、ゲームセンターに何台も置ける大ヒットゲーム。確かにこれが理想だが、買いやすい値段で確実に稼いでくれる基板ものがあってこそゲームセンターは成り立つのではないか。価格・販売方法・発売時期を考えて、オペレーターに買いやすいようにすることがメーカーに求められている。

ただ店側も何もしないのでは生き残れない。対戦格闘のファン層は狭くなっているが、そういうゲームで利益を上げるには、確実に対戦ファンを満足させる店作りが必要である。シューティングも同様であろう。店側の努力がさらに大きな差を生んでいくと思う。

（石井ぜんじ）

入荷したくても入荷できなかったゲームは何ですか？

人気が出るとわかっていても入荷できるとは限らない。
そこにこの業界のさまざまな問題点が浮き彫りにされてくる。

■何らかの事情で入荷したくても入荷できなかったゲームは何ですか？

1位　ビートマニアシリーズ　11店

「予算＋スペース不足」

「店が小さいため設置が難しいのと、店の特色にゲーム性が今ひとつ合わなかった」

「流通経路の問題や予算の関係上難しい。ローンを組めればぜひ入荷したいのだが…」

2位　ダンス・ダンス・レボリューション　7店

「筐体が大きすぎるため」

3位　スパイクアウト　4店

「発売時期がビートマニアと重なったため」

〈その他〉

ビートマニア3rdMIX、バーチャストライカー2、ガンバード2、ソウルキャリバー、メタルスラッグ2

CHECK

やはり、人気は高いが高価格やスペースを取るものが、この項目の上位にランクされた。価格は100万以下のものでないと入荷できないという店が多数を占め、ビートマニア筐体・DDRも例外ではない。

これだけの金額の筐体なのにも関わらず、ローンやレンタルがしにくい状況は業界にとって大きなマイナスであろう。バーチャストライカーも、実は対戦格闘などに比べるとかなり高額で厳しい。また大型ものは入り口が狭いためバラして組み立てられないと入荷できないという店も少なからずあった。ソウルキャリバーは、KOF'98、ZERO3と重なったので入れられなかった店が多い。ガンバード2は、シューティング好きの客層をとらえた店作りがしっかりできているかどうかで、入荷の可否が分かれたようだ。これは店舗の大きさや立地の問題ではないと思う。

Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる！ 連載12回

『'99年ゲーム大予想』

あけましておめでとうございます。西谷です。今年もアリカ共々よろしくお願いします。

さて、今回は年始めにありがちな企画ですが、'99年のゲーム大予想をしてみたいと思います。

・ゲーセンが生まれ変わる

前回もちょっと書きましたが、ゲーセンは変革を求められています。このままではダメです。「何か」大きな変革が求められているのです。今年はその「何か」が訪れます。きっと。

・通信ゲームがついに出る

ゲーセンが生まれ変わる要素の一つとして通信ゲームがあるんじゃないでしょうか？昔から通信機能を使ったゲームが出ないかなーとよく言っていましたが、今年こそついに本格的な通信ゲームが出るんじゃないかなと思います。

ここで言ってる「通信」とは、ネットワーク的な意味合いです。単にゲーセン内の通信だけではなくて、もっと遠くのゲーセンも、いや、世界規模での通信をしてゲームをする日がついに来るのではないでしょうか？

・ドラ○エが発売されない

出る、出る、もうすぐもうすぐと言われてもいつもなかなか出ないドラ○エ。皆の期待を裏切ってなかなか出ないドラ○エ。私も大ファンです。いつも「じれ」ます。でも、今年はもう最初からわかってます。気長に構えますから、良いものをひとつお願いします。

・ノストラダムスというゲームが出る

これ、実はもうどこかのメーカーさんが開発してるんじゃぁないですかね？6月くらいに発売で。業界には「時事ネタは売れる」という伝説がありますからね（ウソ、今作りました）。ついでに作ってるメーカーさんも予想しましょうか。タイ○ーさんあたりが作ってるんじゃないですか？（根拠は知る人ぞ知る）

・50キャラくらいいる対戦格闘ゲームが出る

やっぱり今年も対戦格闘ゲームは出ると思います。今の等比級数的なプレイヤーキャラの増加は、作り手としては背筋が寒くなる思いです。

が、今年はついに出ちゃうと思います。50人の大台にのった対戦格闘がっ！もちろん隠しは抜きでね。

・バーチ○ファイターシリーズが出る

そりゃあ出るでしょう。やっぱり。

・グラデ○ウスシリーズが、もう一作品出る

グラディウスⅣの発売は、決定していますが、もう一作品でこのシリーズが出ます。って、私の願望でした、これは。

（おことわり：これは西谷個人のまったくの憶測であって、もし偶然当たっていたとしても、実在のゲーム、メーカーなどとは一切関係ありません。また、情報が漏洩したわけでもありません（笑））

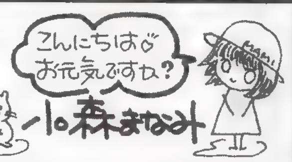
占師：西谷 亮

西谷 亮（にしたにあきら）



プロフィール
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

小さな森のないしょ話 小森まなみ 連載12回



『木を植える人』

「わぁ、この花きれいねェ！」道行く人の声が、家の中まで幾度も聞こえてきた去年の夏。

（うふふ。それ、私が植えたんです。喜んでもらえてウレシイな）と、ひとりニコニコしていたコモリ。実は去年の春、公衆トイレのわきの空き地に夕顔とコスモスのタネをまいたんです。雑草はボウボウだし、空き缶は山のようだし、まるでゴミ捨て場。でもそこにお花が咲いたら、通行人もちょっぴり心なごむんじゃないかな、と思って頑張っちゃったんです。

汚ったないし、恥ずかしいしで、植えてる時はそりゃあもう何度「やめちゃおう」と思ったか。

なんでやれたんだろう…。その時私をつき動かしたエネルギーが何だったかわからないけど、ともかく、仕事の合間にジーパンに軍手で、ゴミを片づけ、タネをまきつづけたんだ。

梅雨が明け、夏の太陽が照り始めた頃、（もうダメかもね）と思っていた荒れ地から、たった2本だけ芽が出たの。夕顔の。

すくすく伸びて、まっ白い大輪の花をたくさんつけはじめた頃、冒頭の言葉をいっぱい聞くようになったんだ。

待っているのは長かった。

でも、信じていたかった。

…そんな気持ち。

コスモスはとうとう全滅だったけど、たった2本だけ大きく育った夕顔は、たっぷりとした幸せ感をプレゼントしてくれたの。

1999年、今年の私のテーマは“木を植える人”。

物理的にこうして、お花のタネをまいたり育てたりするのも好きだけど、人に対しても『言葉のタネ』をまけるような人になりたいと思っているの。



おかげさまでこうして文章を書いたり、声優として演じたり、ラジオでしゃべったり、歌ったりと、表現する場所があるんだもの。21世紀を担う後輩たちを育てたり、具体的に『言葉のタネ』をまいていきたいなぁ。

もちろん、今年もあの場所にまたお花のタネをまくつもり。芽が出て、咲くまで時間はかかるけど、信じ続けるっていいもんだよ。それって、人生に似てるね…。

1/31（日）ミニイベント開催！

アルバム発売を記念して、札幌テレビ塔ホールにてミニイベントを行います！歌ありトークあり握手会ありの超もりだくさんの内容です！マルゲ屋札幌店で小森さんグッズを3000円以上買っていただいた人に、もれなく入場券（握手券付き）を差し上げます。
イベントは31日午後2時から開始予定！
出演者：小森まなみ、高橋直純、内藤寛、ミンキーヤス

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。

庄司と加藤＆後藤の あたま てらぴ～

連載第12回

Column & Illustration

※この文は前号掲載予定だったものです。またイラストは前号の再録となっております。



　このコラムが掲載される号は年末発売なわけで、考えてみると二年越しで書店に並んでいるわけだ。読者の皆さんも、年の瀬の慌ただしい中で読んでいる人もいれば、正月にコタツでのんびりと読んでいる人もいるだろう。そんなわけで年末に読んでる皆さん、今年は有難うございました。来年もよろしくお願いします<(_ _)>。お正月に読んでいる皆さん、旧年中はお世話になりました。今年もよろしくお願いします<(_ _)>。

　さてリバーシブルな挨拶がすんだところで、ふと考えてみると、おお今年（すでに新年ISM）はノストラダムスの予言で有名なあの1999年ではないか。思い起こしてみれば、昔、そのものズバリ『ノストラダムス』というタイトルのゲームがあったな。ゲーメストムック『ザ・ベストゲーム2』で調べてみると、1993年に株式会社フェイスさんから確かに発売されているではないか。ゲームの内容はオーソドックスなシューティングで、それほど大予言な内容ではなかったと（笑）記憶しているが、話題が出たついでに予言とはいかないまでも、僕なりに今年のゲーム業界への期待なんぞを述べさせてもらうぞ。そんなわけで今、注目しているのが『スパイクアウト』のような通信協力型のアクションゲームだ。ゲームというのは大勢でわいわい盛り上がるのも一つの楽しみ方なわけで、このところこのようなスタイルのゲームが少なかったのが不思議なほどだ。『スパイクアウト』は4人協力だけど、もっと大勢の参加ができたり、あるいは別のゲームセンター間での通信も可能になれば、さらに新しいスタイルの遊びも出てくるかもしれない。個人的には『バーチャロン』の世界観で4人協力なんてやってみたいんですけど。いかがですかセガさん？

　それと去年、大ブームを巻き起こしたいわゆる音ゲー。これも今年はもっと新しい展開を期待したい。具体的には他のジャンルとの融合なんてどうでしょう？　いや実は昔、会社にいたとき、音楽に合わせて闘う格闘アクションの企画を出した事があるもんで(^^ゞ。リズムに合わせて技を出すとコンボ（当時はそんな言葉はなかったが）、サビのところで必殺技とか考えたんだけど、当時の筐体の音響能力などから実現不可能と指摘され没になってしまったのだ(; ;)。しかし今の状況ならできないことはない。どうでしょうコナミさん。……って、すでにどこかで企画されているような気がするな(^^ゞ。

　そうそう『ドリームキャスト』は無事に発売日に買えました＼(^-^)／。今年はNAOMI基板との連動にも注目ですね。最後に僕自身の今年の抱負を述べさせていただくと、まずは『ジョジョ』でジョセフを使って波紋法を極める事……(^^;。それと肝腎の仕事はというと、なぜか春先からすごく忙しくなりそうなので無事にその時期を乗り切ることですな。

お詫び

　1月15日号と同一の原稿を掲載してしまいました。庄司先生、及び当コラムを楽しみにして頂いている読者の皆様には大変なご迷惑をお掛けいたしました。訂正してお詫び致します。申し訳ありませんでした。

　そんなわけで新年第一弾の登場だ。皆さんはお正月はどうすごされたかな？中には二年参りならぬ、二年プレイとシャレ込んだ人もいる事だろう。

　しかぁし！僕は年末は色々とばたばたしていたので、ゲームセンターにもろくに行けなかったのだ!!挙げ句の果てに正月の二日に風邪を引いて、しばらくダウンしていたし。大丈夫か、オレ……。てな感じです。

　まぁ新春からそんなうっとうしい話をしていても何なので、今回は今年のゲーム業界への期待&抱負パート2という、たいへん前向きな（笑）話題でいきたいと思うぞ。

　さて暮れくらいからそろそろ1999年向け作品の話題が出てきたけど、何といっても注目はついに登場したポリゴン『餓狼伝説』でしょう。ポリゴン化されていなかった、数少ない人気格闘ゲームシリーズだっただけに、完成が今から楽しみです。まぁ、東も消えていなかったし、東使いのわしは取りあえず一安心だ。

　しかし東と言えば、やはり気になるのは挑発だ。やはり東の挑発はあれになるのだろうか!?もしもポリゴンであの挑発が再現されたら、ますます東使いは白眼視されそう…。女の子相手に使ったら、セクハラで訴えられたりして。

　またSNKの他のシリーズの動向も気になるところ。

　この勢いで『ザ・キング・オブ・ファイターズ』もポリゴン化されるのでしょうか？ポリゴンも悪くないのですが、スプライトにはスプライトの味があるから、2D格闘の灯も消してほしくないなぁというのが実感です。いっそポリゴンとスプライト、2バージョン出すのはどうでしょう。SNKさん？

　それと今年の大ブレイクを期待したいのが、昨年末発売の『レイクライシス』！さっそくプレイしました。グラフィックや演出はもちろん、さまざまな新機軸が盛り込まれており、今までにないシューティングゲームを作ってやろうというスタッフの意気込みが感じられる作品でした。是非ともヒットしてほしいと思います。

　思うに去年は音楽ゲームや通信協力など新しいアイディアや技術が提案された年だったと思います。今年はそれらをきっちりと使いこなしていかないと、せっかくの新たな方向性が一過性のブームで過ぎ去ってしまうことになりかねません。21世紀まであと少し。夢のようなゲームがたくさん遊べることを期待しています（また偉そう…）。

　最後にちょっと個人的な宣伝をさせていただきますが、拙著『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』のテレビ化が決定いたしました（65ページ参照）。

　よろしければこちらの応援もお願いします。さて後は『十将伝』共々ゲーム化だな。お話、お待ちしておりますので。ゲーム会社の皆様。

連載第2回目

三國満のARCADE心中

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

STAGE:02

MISSION 02：ゲームセンターはかくあるべし！

あるときは基板屋の店員、そしてあるときはゲームセンターの店長…しかしてその実体は、アーケードマニア。前回のコラムでは、私の簡単なプロフィールを紹介させていただきましたが、今回から本格的にアーケードのコアな部分に迫ってみようと思います。

まずはゲームセンター（以下、ゲーセン）の環境について。オペレーター、プレイヤー、そしてマニアという3つの立場で述べてみたいと思います。

喝！アーケード業界

私の一方的な考えになりますが、昔に比べるとアーケードゲームのバリエーションが極端に減りました。この背景には、ゲームのジャンルに片寄りがある時代が長く続いたためだと思いますが、良くも悪くもストⅡから始まった格闘ゲームブームがあったからだと思います。

この流れはゲーセンを大いに盛り上げた革命的なものでした。ストⅡが発売された前後にはテトリス・UFOキャッチャーブームもあり、いい追い風に乗ってゲーセンには客層が増え、対戦格闘ゲーム時代が長く続きました。

しかしその裏では、オペレーターには対戦格闘ゲーム以外は敬遠され始め、メーカーも同ジャンルを作り続けなければならない状況ができてしまいました（違うジャンルを作っても売れないということもあったでしょうが…）。その結果、対戦格闘ゲームをプレイしていなかった人（ついていけないプレイヤー）は徐々に居場所がなくなり、ゲーセンから遠ざかることになってしまうというデメリットを生んでしまうことに…。

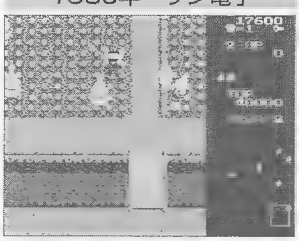
最近は、対戦格闘以外のジャンルも少しずつ増えつつありますが、まだまだ足りないといったところでしょう。ゲーセンのプレイヤーを増やすには、幅広いジャンルをリリースして、さまざまなプレイヤーに受け入れやすい環境を作らなければならないでしょう。そうすれば自然にプレイヤー（お客さん）も増えて、いい状況ができてくると思います。

ここ何年かは、私も大好きな縦シューティングが潤いを見せていましたが、これもリリースしすぎると縦シューに対するプレイヤーの飽きを誘発することになりかねません。いろいろと大変な状況かとは思いますが、メーカー・オペレーター双方ともに、常にジャンルのバランスをとったゲーム作り、環境作りを目指していただけたらと思います。

思えば、80年代中頃のように、さまざまなジャンルがひしめき合っていた頃のゲーセンが懐かしく感じます。別にゲームをするつもりはないのに、毎日ゲーセンに足を運んだあの雰囲気は、いま考えてみると何か不思議で仕方ありません。それはファミコンでは味わえない、ワクワクするような世界がそこにあったからだと思います。

家庭用と業務用の境界線がボヤけてきたいまだからこそ、業界全体で力を合わせて、1日いても飽きのこないゲーセン、そしてアーケードゲーマーを育てられる環境を築き上げていこうではありませんか！

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！
「いっき」
1985年　サン電子



家庭用にも移植されているタイトルなので知っている人も多いだろう。敵の忍者を相手に鎌を投げ、時には竹槍を駆使して突き進むアクションゲーム。タイトル画面には、「やってくんさい」と表記されている。どこの方言なんだろうか？



三國　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。最近はゲームをプレイすることは少なくなっていたが、グラディウスⅣに関してはプレイせざるを得ない。2月はゲーセンへダッシュだ！

連載第2回目

SEGA 名越稔洋のアナログスポット

『ストⅡの裏で』2回目

前回の続きです。ストⅡという恐ろしくも素晴らしいゲームの登場で、体感ゲームから対戦格闘ゲームへ、流行の交代が行われ始めた頃、我々はMODEL1ボードの開発に着手してました。当時の細かい状況までは言えませんが「3Dポリゴンを出力する」という大命題に対し、アタリ社、ナムコ社に1歩リードされた我々にとって、3DCGは当時の仕事の興味の全てであり、プロジェクトの指揮をとっていた鈴木裕も、それに対するプレッシャーは大変なものがあったと思います。更に後発のシステムである以上、既存のレベルを超えた「大量のデータを、より高速に、よりスムーズに出力する」という課題もありました。

こんな感じで始まったMODEL1プロジェクトで、忘れられない思い出があります。プロジェクトが始まって間もない頃は「ゲームを作る」どころではなく、ポリゴンすらまともに出ませんでした。俺も当時はデザイナーとして参加していたのですが、絵が出ないことには仕事になりません。

部長（鈴木裕）も半分あきらめかけてるんじゃ…なんて考えたぐらいでした。毎日、そういう状況を過ごしていたある日、スタッフがこう言いました。「本当にMODEL1は動くんでしょうか？」その問いかけに俺も「動かすためにこうやってテストしてるんだ、続けよう」と答えるしかありませんでした。「じゃあ動いたらどんな絵が出るんでしょうか？」という問いには「性能表はあるから、ある程度の予想はできるけど…」と言葉に詰まってると、別のスタッフが、ある実験（いたずら？）を考えました。それはコンピューター上でMODEL1の性能に応じた絵を作って、それをカラープリントして、ゲームモニターのシールドの裏からそのプリントを張り付けます。そしてモニターの電源を入れて真っ白のライトを当てると、あたかもポリゴンが本当に出力されたかのような画面が出来上がりました。

最初は我々も、いたずらっぽい気持ちで見ていたのですが、その画面をじっと見つめるうちに、来たるべき夢の一部をかいま見たような不思議な感覚になり、最後は真顔でみんな黙って見ていました。その時です！

後方から声がしました。「出たーーーー！！」大きな声にびっくりして振り向くと、部長が立っていました。「やった！やった！ついにでた！」もう止まらない、いや、だれにも止められない大喜び状態です。慌てて状況を説明したのですが、止まりません。喜びが大きすぎてそれどころではない訳です。仕方ないので、シールド裏からプリントアウトを目の前でさっと取り出しました。するとピタッと動きが止まり、ゆっくりと肩を落として行ってしまいました。

はぁ…今思いだしても悪いことをしたと反省しています。結局、MODEL1の第1弾ゲームは“バーチャレーシング”でしたが、当時から鈴木は“人間”をCGで表現する、ということに執念を燃やしていました。ゲームとしてはもちろんドライブゲームを作ってた訳ですが、事あるごとに“人間”の表現の話が出ていたので、気持ちはすごく伝わっていました。それがバーチャファイターにつながっていく訳ですが、そこのレベルを当初から目指したハードウェアであったからこそ、MODEL1は優れたシステムになったんだと思います。



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

連載第12回目

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の12

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）：声優。美形から三枚目ギャグキャラクターまで幅広い演技で多くの女性ファンをGET中。当コーナーにもサポーター有。

新年明けましておめでとうございます。99年も締め切りを守るという僕のモットーを貫き通し…

「JETラベンダ〜〜〜〜!!」

ウガァ〜!そ、そんな…。たった一度しか見られなかった幻の左アッパーが新年早々見られるなんて、最高のお年玉…ガクッ……。

「年始からくたばるなぁ!仕事をしろォ!!」

ああ、ハイハイ。しかし、「リンかけ」ネタ好きだな俺。文庫で出てる復刻版買っちゃったもんな。まァそんな話は次の機会に。

と言っといて選んだのは、やはり『週刊少年ジャンプ』に連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」。以前スーファミでソフトが出てたような記憶があるが、今回のカプコンの格闘物も、舞台はその時と同じく第3部。主人公JOJOは承太郎。第2部までの技、「波紋」とは明らかに違う「スタンド（幽波紋）」を戦闘に使うものだった。

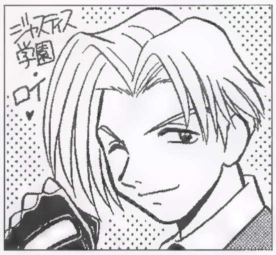
しかしなぜだろう?ドラマCDやアニメ、スーファミ、今回、と全部舞台は第3部なんだよなあ。描きやすいのか、やっぱり登場キャラがユニークなのか。ハッキリいって濃いし。…でも実は俺、まだプレイしてない。ギャラリーとしては参加してるけど（笑）。

「またかい!?」

ま、イイじゃん。で、最初に目を引いたのが、KOする、される時の演出。承太郎の祖父ジョセフは若かりし頃、つまり第2部の時のヤンチャ小僧ジョジョが画面いっぱい何カットも原作の絵で出現。これがなかなか楽しい。そして次に見たものが「リサリサ!!」イケる。

原作を読みつくしている人間にとっては、見てるだけで十二分に楽しめる作りだ。登場キャラも他にアヴドゥル、花京院、ポルナレフ、イギーなど味方チームはもちろん、敵もかなり癖のある奴らが出てるぞ。条件を満たせば死神13なんかも出てくるらしいし、なんか楽しそうだな。で、ゲームとしては?う〜ん、どうだろう。スタンドの表現がイマイチのような気もしなくはないな。特にジョセフのハーミットパープル。なんか〜腕にタコの足がウニョウニョしてるよ〜。スタンドのタイプによって、近距離・遠距離が得意な奴がいるなど、その辺は原作の設定通りなのかな。実際にプレイしないと詳しいことはわからないけど、面白そうではあるぞ。

それにしても俺、個人的には第4部が気に入ってるんだけど、その辺をゲームにする予定はないのかな?もちろんアニメでも構わないんだけど（ずうずうしい?（笑））。



カット：奥谷かひろ

連載第2回目

キャサ夫の The Arcade Gamer どんな感じ？

新年明けましておめでとうございます。本年もほどほどに宜しくお願いします。挨拶はこのくらいにしておいて、どうでしたかみなさん、年末年始のほうは?よくわからないけど、やることはやっときましたか?とりあえず今年は、悪いことがなければ問題無し!と、当たり障りのない願いを俺も明治神宮でしてきたわけですが、どうなることやら…。

さて、普段の話の内容にまとまりがなかった俺のコラムですが、今年は違います。唐突でも、なにかしらのタイトルに絞って、その内容を独断で考えていきたいと思っておりますので、よろしく。

あなたは努力派?それとも…

とくにスコアラーに当てはまりやすいことなのだが、ゲームをプレイするにあたり、どうしようもなく努力して徐々にゲームがうまくなっていくタイプが多い。俺はそれが実にうらやましい…というか、感心する。それも俺が「天然派反応型」の人間だからというのもあるが、努力してメキメキとゲームがうまくなり、追い付かれるのを見ていると、尊敬してしまうときもある。

昔、編集部でライターの京城に「お前と同じゲームやっても、負ける気がしないよ…」と言われたことがあるが、なんで?と思ったら「だって、お前最後まで絶対に続けないから」と言われてしまった。まったくその通りです…。

俺だけじゃないと思うけど、天然派の人って、ある程度うまくなると、それで満足しちゃうんだよね。だから最終的には、努力して頑張った人に負けてしまうわけ。

最近、とくに俺って反応だけで生きてるな、と思ったのはDDRをプレイしたとき。なんといっても毎回踊り方が違うから…。実は未だに何ひとつ曲のパターンを覚えてないんだな、これが…。でも、クリアできるから不思議に思われてしまう。目で見て、身体が反応して動くって感じだからねぇ。動体視力に反応する身体、これをもっと生かせる仕事ってないのかしら?

あ、そうそう。DDR順番待ちのとき、なんか矢印がたくさん書いてある紙を持って練習してる人がいるね。これは、やめてもらいたい。まあ、うまくなるための努力なのは分かるけど、後ろで待ってると足とか踏まれるし、結構ムカツクんだよね。できることなら迷惑にならない程度に練習してもらいたい。俺の仲間もやっぱりハマってるんだけど、そいつはゲーセンが閉店してからどこからかラジカセを持ってきて、曲をセット。楽譜（ステップ）を見やすく自動販売機に貼り付けて、それを見ながら練習してるよ。別に夜ゲーをするでもなし、店内いたるところで数人がうまくなるために、影の努力をしている。ま、実際にうまくなってるからいいことだけど、個人的にはこれもどうかと思うぞ…。

●キャサ夫（きゃさお）
●VFエターナルバトル
アーケード部門バーチャファイター2優勝者
●VF3マキシマムバトル
オーバー20優勝者
●バトル甲子園
神田神保町G-MODEL店舗大会準決勝敗退
ドライブからシューティングまで、生粋のハイスコアラーとしても有名。ハイスコア集計最終スコア取得ゲームは、アウトラン、スーパーハングオン、東亜プランSTG（1000万+α）、ワールドヒーローズ2（ジャンヌ、ドラゴン）と多岐に渡る。

クジャパンFAX情報サービス】始めました！

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中
- パワーストーン　値引き可TEL!
- 餓狼伝説 WILD AMBITION　値引き可TEL!
- ガントレットレジェンド　値引き可TEL!

カプコン
- CPシステムⅢマザーボード　15,000
- ストリートファイターⅢ3RD　予約受付中
- ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)　TEL!
- ストリートファイターⅢ2ND(マザー付)　33,000
- ストリートファイターⅢ(マザー付)　20,000
- ウォーザード(マザー付)　20,000
- CP-Ⅱマザーボード　12,000
- ストリートファイターZERO3(ソフト)　58,000
- マーブルvsカプコン(ソフト)　45,000
- ポケットファイター(ソフト)　15,000
- MSHvsストリートファイター(ソフト)　20,000
- X-MENvsストリートファイター(ソフト)　14,000
- バトルサーキット(ソフト)　14,000
- D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)　30,000
- エイリアンvsプレデター(ソフト)　30,000
- クイズなないろドリームス(ソフト)　4,000
- パワードギア(ソフト)　10,000
- X-MEN(ソフト)　5,000
- マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)　5,000
- ヴァンパイアシリーズ(ソフト)　1,000より
- スーパーストⅡシリーズ(ソフト)　1,000より
- ストZEROシリーズ(ソフト)　1,000より
- 超鋼戦紀キカイオー　TEL!
- ストリートファイターEX2　75,000
- スターグラディエーター2　78,000
- ストリートファイターⅡ　5,000
- ストリートファイターⅡダッシュ　6,000
- ストリートファイターⅡダッシュターボ　7,000
- エグゼドエグゼス　22,000
- バース　16,000
- 天地を喰らうⅡ　18,000
- ワンダー3　25,000
- ブラックドラゴン　16,000
- 1943改　8,000

セガ
- バーチャロンオラトリオタングラム　TEL!
- バーチャストライカー2ver99　TEL!
- バーチャストライカー2ver98　168,000
- バーチャストライカー　55,000
- ファイティングバイパーズ2(ハーネス付)　148,000
- バーチャファイター3tb(ハーネス付)　58,000
- バーチャファイター3(ハーネス付)　48,000
- STVマザーボード　38,000
- コットン2(ソフト)　3,000
- ダイナマイト刑事(ソフト)　2,000
- デカスリート(ソフト)　1,000
- 紫炎龍(ソフト)　1,000
- 全日本プロレス(ソフト)　1,000
- レイディアントシルバーガン(ソフト)　8,000
- 対戦タントアールさしっす(ソフト)　8,000
- サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)　2,000
- 上海万里の長城(ソフト)　18,000
- サンダーフォースA.C.　7,000
- テトリス　3,000
- ぷよぷよ　1,000
- ぷよぷよ通　2,000
- カルテット2　18,000
- クラックダウン　23,000
- ずんずん教の野望　8,000
- チョップリフター　20,000

SNK
- MVSマザーボード　18,000より
- 月華の剣士2　TEL!
- サムライスピリッツ2　TEL!
- キングオブファイターズ'98　32,000
- キングオブファイターズ'97　10,000
- キングオブファイターズ'96　2,000
- キングオブファイターズ'95　3,000
- キングオブファイターズ'94　1,000
- ビッグトーナメントゴルフ　23,000
- リアルバウト餓狼伝説2　3,000
- ブレイカーズリベンジ　12,000
- メタルスラッグ2　30,000
- 月華の剣士　3,000
- ブレイジングスター　13,000
- ショックトルーパーズ2ND　38,000
- ブレイカーズ　5,000
- わくわく7　5,000
- マネーアイドルエクスチェンジャー　7,000
- 超人学園ゴウカイザー　5,000
- サムライスピリッツ天草降臨　2,000
- ダブルドラゴン　6,000
- 作戦名ラグナロク　8,000
- ツィンクルスタースプライツ　15,000
- 将棋の達人　28,000
- マジカルドロップ3　6,000
- 怒号層圏(P無)　22,000

コナミ
- グラディウスⅣ　予約受付中
- ときメモ対戦ぱずるだま　6,000
- サンダークロス2　18,000
- 大好キっす　8,000
- タイムパイロット84　10,000
- トライゴン　15,000
- ウェディングラプソディ　5,000
- グリーンベレー　6,000
- サンダークロスⅡ　18,000
- 新入社員とおる君　8,000

ナムコ
- ソウルキャリバー(全キャラver)　TEL!
- スーパーワールドスタジアム98　TEL!
- 鉄拳3　78,000
- 鉄拳2　25,000
- ダンシングアイ　25,000
- 子育てクイズマイエンジェル3　18,000
- ニューマンアスレチックス　6,000
- ゼビウス3D／G　6,000
- ソウルエッジverⅡ　25,000
- 子育てクイズマイエンジェル　500
- 子育てクイズマイエンジェル2　1,000
- 子育てクイズマイエンジェル3　18,000
- ナムコクラシックコレクションVol.2　25,000
- ナムコクラシックコレクションVol.1　15,000
- マッピー　8,000
- スタースイープ　7,000
- ボスコニアン　25,000

タイトー
- レイクライシス　TEL!
- カオスヒート(ソフト)　18,000
- サイキックフォース2012　38,000
- F3マザーボード　28,000
- プチカラット(ソフト)　5,000
- ダライアス外伝(ソフト)　2,000
- きらめきスターロード(ソフト)　6,000
- ランドメーカー(ソフト)　18,000
- パズルボブル3(ソフト)　1,000
- Gダライアス　12,000
- Gダライアスver2　14,000
- 黄金の城　23,000
- レイストーム　15,000
- まじかるデート卒業告白大作戦　5,000
- インベーダーDX　4,000
- 究極タイガー　8,000

データイースト
- ジェネシス　13,000
- ヘビースマッシュ　10,000
- デスブレイド　6,000
- のぼらんか　20,000
- バルダーダッシュ　15,000
- 空手道　5,000

アイレム
- R-TYPE LEO　13,000
- 海底大戦争　28,000
- フック　18,000
- ロードランナー3　22,000
- ドラゴンブリード　5,000
- ボンバーマンワールド　18,000
- 四川省(女子寮編)　3,000

東亜プラン
- ドギューン　8,000
- VV　8,000
- 鮫!鮫!鮫!　20,000

テクモ
- デッドオアアライブ2　予約受付中
- デッドオアアライブ＋＋　58,000
- ギャロップレーサー2(ソフト)　1,000
- ガズラー　12,000
- タンクバスターズ　5,000

ジャレコ
- ゲーム天国　7,000
- テトリスプラス　8,000
- テトリスプラス2　20,000
- ロッドランド　15,000

カネコ
- サイバーン　23,000
- 閃激ストライカー　20,000
- ギャルズパニックS　42,000
- ギャルスパニック4遊　18,000
- ギャルズパニック2スペシャル　13,000
- さるかにハムぞう(パネル付)　20,000
- 富士山バスターズ　6,000

バンプレスト
- マクロスプラス　25,000
- アクウギャレット　20,000
- ガンダムファイナルシューティング　15,000
- SDガンダムネオバトリング　5,000
- SDガンダムレインボー大陸戦記　4,000
- ウルトラマン倶楽部　3,000
- 仮面ライダーバトルレーサー　10,000
- 美少女戦士セーラームーン　22,000

アトラス
- エスプレイド　48,000
- 首領蜂　33,000
- 豪血寺一族　8,000
- 豪血寺一族2　18,000
- ポラックス　6,000

彩京
- パイロットキッズ　TEL!
- ガンバード2　TEL!
- ストライカーズ1945　23,000
- スペースボンバー　30,000
- ゼロガンナー(B-TYPE)　58,000
- ソルディバイド　18,000
- 戦国エース　8,000
- 堕落天使　32,000

ライジング
- バトライダーverA　18,000
- バトルガレッガ　25,000
- ブラッディロア　35,000
- ブラッディロア2　78,000
- 魔法大作戦　18,000

その他
- 雷電　8,000
- リバーパトロール　48,000
- ジャンピングジャック　18,000
- スラッガー1　16,000
- ソニックウィングスLIMITED　12,000
- ソニックウィングス　4,000
- 五月陣戦　2,000
- ウィッツ　2,000
- がんばれ!ゴンタ!!2　8,000
- ギャルズハスラー　10,000
- ザ・ギネス　10,000
- ジャンピングジャック　18,000
- スーパーX　12,000
- バルバークの伝説　15,000
- 上海真的武勇　45,000
- モータルコンバット2　18,000
- ロジックプロ2　3,000

麻雀・花札
- ホットギミック2快楽天　TEL!
- スーパーリアル麻雀PⅥ　6,000
- スーパーリアル麻雀PⅡ　3,000
- トリプルウォーズ2　4,000
- ファイナルロマンスR　55,000
- ファイナルロマンス4　88,000
- 麻雀学園祭　22,000
- 麻雀同級生　4,000
- ジャンジャンパラダイス2　28,000
- 流星雀士キララスター　15,000
- 麻雀シスターズ　5,000
- 花簪　42,000
- 華の舞　3,000
- 華弥生　3,000

他にも在庫多数あり、もちろんお買取りもしております。あわせてお問い合わせ下さい。

毎週更新！情報料無料！【マックジャパンFAX情報サービス】始めました！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

444444#

と押して下さい。

注：トーン信号で発進下さい

→

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→

④あなたのお手元に！

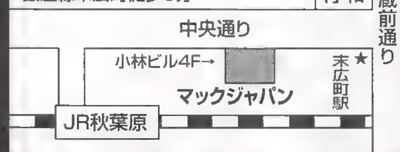
マックジャパン最新ストックリストが取り出せる！もちろん情報料は無料です。

Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

Address：東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F 〒101-0021

TEL：03-3255-0737
FAX：03-3255-0738
Web：http://www.mak-jp.com
E-mail：mak@mak-jp.com

JR秋葉原徒歩5分
銀座線末広町徒歩0分



営業時間：平日 午前11時～午後7時
土曜 午前10時～午後7時
日祝 午前10時～午後6時

Mak!

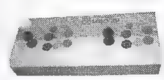
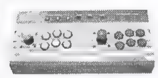
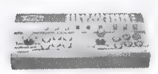
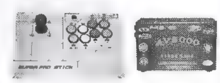
Arcade Software+Hardware

毎週更新！情報料無料！【マッ

初心者コース（初めての方にもカンタン!）

（コントロールBOXと基板を一緒にご購入の方、さらに値引きいたします。）

1.家庭用TV（ビデオ端子が有るもの）	+	2.ビデオケーブル（コントロールBOXに付属）	+	3.コントロールBOX（下の表で比べてみよう）	+	4.ハーネス（基板とつなぎます）	+	5.プレイしたい基板（新品・中古）（マックには新品・中古関わらず在庫多数）
今お持ちのTVでOK		付属してます		新品¥28,000〜		各種¥4,000〜		価格に自信あり!ご相談ください

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格（税別）	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100（セット価格）
大きさ（mm）	W:650/D:200/H:100	W:650/D:200/H:100	W:500/D:200/H:155	W:490/D:220/H:98	W:490/D:220/H:98	セパレート
対戦	○	○	○	○	○	◎（1P、2Pセパレートタイプ）
S端子	○	○	○	○	○	○
RGB出力	○	○	○	○	○	○
麻雀パネル	×	×	×	×	○（付属）	△（別売）
連射	△（ボタン毎設定不可）	◎（ボタン毎設定可）	△（ボタン毎設定不可）	○（ボタン3つ毎可）	○（ボタン3つ毎可）	◎（ボタン毎設定可）
備考	入門用低価格モデル	連射機能を充実	低価格モデル	入門用低価格モデル	麻雀パネル付属モデル	1P・2Pセパレートタイプ 電源、コントローラー2個のセット
写真						

いったい基板をはじめるのにいくらかかって、なにが必要なのか？
プレイしたい基板とコントロールBOXが決まれば、ハーネス等細かいことはマックのスタッフにおまかせ！
一番お得で、おすすめのセットアップをご提供します。なんでもおたずね下さい！

スタンダードコース（新品・中古PCB予約受付中）

1.新作新品PCB予約受付中

ゲーメスト等でご覧になられて”この基板いつ発売になるのかなあ？”と思われたことはありませんか？
マックでは、そんなあなたのために、新作PCBの予約を受け付けております。
全国のゲームセンターに入荷するその日から、プレイする！なんてことが可能です。もちろん発売後にもメーカー在庫等あれば入手可能です。

- 一部のゲームに関してはメーカー出庫数の関係で制約を受ける場合がございます。予めご了承下さい。
- 新品PCBに関しては、代金を前払いでお願いすることがございます。

2.キャンセル自由！中古PCB予約受付中

マックでは、あなたの欲しい基板をお探しします。
「どうしても欲しい」「なんとなく気になる」PCBがありましたら、お気軽にお電話、FAX、Eメール等でお申し込み下さい。
ご希望の商品が入荷次第ご連絡差し上げますので、ご購入されるかは、その際にご判断いただければ結構です。

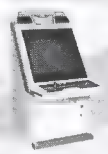
3.お届け時間の指定もOK！

クロネコヤマト便を使えば、お届け時間の指定ができます。別途追加料金も不要です。
指定できる時間帯は6つ：午前8時〜12時/12〜14時/14〜16時/16〜18時/18〜20時/20〜21時

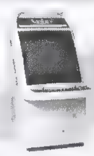
- 交通事情により、ご希望のお届け時間に添えない場合もありますので予めご了承下さい。

エキスパートコース

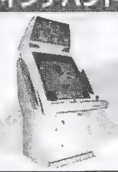
中古筐体（きょうたい）種類他にもたくさん有ります・20インチハンドメイドモニター



エアロシティ ¥38,000より



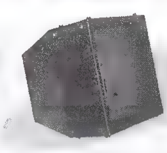
アストロシティ ¥100,000より



ブラストシティ ¥140,000より



ミニキュート ¥28,000



共和20インチモニター ¥58,000

お買い取りします!

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。

- 身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
- 筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ（高価買取り・在庫多数）

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい！

FAX専用注文書（代引・後払い）

※ 　を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主

お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番／局番／番号）		性別　1男　2女
生年月日（西暦　年　月　日）				
郵便番号		ご住所（ふりがな）　都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料：　円（手数料　円）		
商品数量		点	合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄

処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで

★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
（受取人）
株式会社　新声社
読者サービス部　行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。

（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX	市外局番	局番	番号

(キリトリ線)

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書(代引・後払い)　矢印の方向に送信してください

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料	円）
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

メルティに、らぶらぶっス。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄：商品合計額+送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

(キリトリ線)

ご注文主	お名前（ふりがな） ㊞	電話番号（市外局番 局番 番号）	性別 1男 2女	生年月日（西暦 年 月 日）
	郵便番号 □□□-□□□□	ご住所（ふりがな）都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料		円
	商品数量		点	合計金額		円

保護者名 ㊞	会社記入欄：処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）	伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い	

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

エクスパニア	5 000
ギャラガ	5 000
ギャプラス	10,000

ジャレコ

テトリスプラス2	15,000
テトリスプラス	12,000
魚ポコ	12,000
VS雀士ブランニュースター	50,000
流星雀士キララスター	25,000
ゲーム天国	8,000
グラティア	10,000
グラティア(ソフト)	2,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス	3,000
スーチーパイ I (ソフト)	3 000
ベストバウトボクシング	12 000
ベストバウトボクシング(ソフト)	1 000
天聖龍	6,000
EDF	5,000
エクセライザー	12,000
ロンドランド	18,000

NEO・GEO業務用

月華の剣士2	68,000
ティンクルスタースプライツ	40,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	TEL
サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝(新品)	278 000
武蔵岩流記	予約受付中
キャプテントマディ	予約受付中
フリップショット(新品)	78 000
将棋の達人	25 000
メタルスラッグ2	35 000
幕末浪漫　月華の剣士	6,000
ブレイジングスター	20,000
MV1	20,000
MV1 A	TEL
MV1-B	TEL
MV1-F	22,000
MV1 FZ	25,000
MV-4	20,000
わくわく7	8,000
パルスター	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
忍者マスターズ	8 000
マネーアイドルエクスチェンジャー	12,000
ネオミスタードゥ	10,000
天外魔境　真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ダンクドリーム	8,000
ギャラクシーファイト	2,000
ラストリゾート	6,000
アンドロデュノス	3,000
ニンジャコマンドー	8,000
クロスソード	5,000
パズルボブル	4,000
8マン	1,000
ASO2	6,000
オーバートップ	10,000
雀神伝説	5,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	3,000
ザ・キングオブファイターズ'97	10,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウィナー2	5,000
クイズ大捜査線	2,000
ちびまる子ちゃんDXクイズ	5,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
2020スーパーベースボール	1,000
パニックボンバー	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ	1,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
マジカルドロップ2	5,000
マジカルドロップ3	15,000
マジジャンロード	5,000
リーグボウリング	5,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
リアルバウト餓狼伝説2(海外)	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
ビューポイント	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
ファイヤースープレックス	1,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
トップハンター	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
フライングパワーディスク	5,000
ミューテイションネイション	2,000
ロボアーミー	1,000
痛快ガンガン行進曲	1,000
パニックボンバー	1,000
パズルdeポン！	5,000
麻雀狂列伝	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000

バンプレスト

銃弾嵐	38,000
アクウギャレット	25,000
隠忍	20,000
機動戦士ガンダムファイナルシューティング	20,000
機動戦士ガンダム	5,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	25,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	5,000
ウルトラマン	2,000
超時空要塞マクロス	15,000
マクロスプラス	25,000
ゴジラ	5,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000

ユニバーサル

Mr.Do！vsユニコーン	15,000
Mr Do！ワイルドライド	15,000

テクモ

上海真的武勇	45,000
デッドオアアライブ++	98,000
アルゴスの戦士	25,000
レジオネア	18,000
ファイナルスターフォース	18,000
スターフォース	20,000
ソロモンの鍵	38 000
闘姫伝承エンジェルアイズ	18,000
忍者龍剣伝	10,000
テクモVゴールサッカー	5,000
でろーんでろでろ	6,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
雷牙	10,000
雷電	10,000
ジェミニウイング	10,000
シルクワーム	8,000
S.T.G	5,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズDNAの反乱	1,000
リムロッキングバスケットボール	2,000
ワールドカップ'90	2,000
ガズラー	15,000

SNK

原始島	8,000
航空騎兵物語	8,000
怒(P無)	10,000
バトルフィールド(P無)	3,000
名人戦	3,000
ハル21	15,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
バトルフィールド(P無)	2,000
スカイソルジャー	10,000
ヴァンガード	20,000

ライジング

ブラッディロア2	85,000
バトルガレッガ	25,000
バトライダー(VER.A)	15,000
バトライダー(VER.B)	20,000
疾風魔法大作戦	10,000
魔法大作戦	28,000

彩　京

ガンバード2(新品)	188,000
スペースボンバー　バージョンB	20,000
ソルディバイド	15,000
ガンバード	15,000
戦国エース	10,000
パイロットキッズ(MODEL2)	予約受付中

セイブ開発

ライデンファイターズJET	65,000
ライデンファイターズ	45,000
ライデンファイターズ(ソフト)	8,000
ライデンファイターズ2(ソフト)	10,000
戦球(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1NV(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1(ソフト)	1,000

カネコ

ギャルズパニックS2	予約受付中
VS麻雀乙女繚乱(ソフト)	48,000
ジャンジャンパラダイス2	35,000
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	15,000
ギャルズパニックS	42,000
ギャルズパニック3	28,000
サイヴァーン	25,000
サイヴァーン(ソフト)	5,000
閃激ストライカー(ソフト)	3,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1,000
大江戸ファイト(ブラッド)	18,000
富士山バスター	8,000
さるかにハムぞう(ソフト)	1,000
マジカルクリスタル	5,000
ビーラップボーイズ	15,000

ビスコ

料理王	55,000
ステッガー1	20,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
ガルメデス	8,000
キース&ルーシー(ソフト)	1,000
ぷろっけん	3,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦2	15,000

ビデオシステム

ハットリス	2,000
ウェルトリス	2,000
闘神ブレイザーズ	8,000
ラビオレプス	20,000

UPL

鋼鉄要塞シュトラール	10,000
アクロバットミッション	8,000
オメガファイター	8,000
バンダイク	6,000

メトロ

バルキュー	8,000

オルカ

スカイランサー	10,000

アトラス

怒首領蜂	88,000
エスプレイド	60,000
首領蜂	35,000
オーマイガー	3,000
ななめでまじっく	3,000
ブレイゾン	3,000

日本システム

弾銃フィーバロン	58,000
スカイスマッシャー	3,000

日本物産

クレイジークライマー2	30,000
テラフォース	8,000
テラクレスタ	8,000

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	8,000
西遊降魔録	6,000
コンバットライブス	2,000
レッスルフェスト	2,000

その他

パチンコセクシーリアクション(P付)	68,000
銀玉勝負(P付)	40,000
銀玉勝負DX(P付き)	50,000
ギャルズハスラー	10,000
アテナのはてな？	1,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
スカッシュ	5,000
いっき	15,000
ハイパーデュエル	10,000
ぽんぽこ	35,000
クラッシュローラー	20,000
古今東西干支物語	3,000
ハチャメチャファイター	20,000
だるま道場	4,000
クイズぱにくるふぁんたじ～	3,000
サボテンボンバーズ	10,000
クイズTV合衆国Q&Q	1,000
ウイッツ	3,000
オセロ	10,000
ドンキーコング3	25,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
逆転！パズル番長	3 000
ウォーオブエアロ	10 000
バーチャボウリング(P無)	1 000
ワールドクラスボーリング(P無)	1 000
燃えよゴンタ	7,000
がんばれゴンタ2	10,000
ブルーホーク	18,000
プリメーラ	10,000
ロジックプロ	8,000
ロジックプロ2	3,000
もうじゃ	3,000
ファイヤートラップ	8,000

麻　雀

麻雀学園祭2(新品)	148,000
麻雀学園祭	20,000
麻雀ハイパーリアクション2	20,000
ジャンジャンパラダイス2	35,000
ときめき麻雀パラダイス	35,000
スーパーリアル麻雀PⅠ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅤⅡ	40,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
麻雀ねるとん牌鎮団	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
雀士	2,000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ(ソフト)	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀恋占い	2,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
ギャルの開花	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
グッとE雀	2,000
とってもE雀	2 000
セーラーウォーズ	8,000
トリプルウォーズ	4,000
麻雀恋愛倶楽部	5 000
麻雀ラマン	2 000
麻雀パチンコ物語	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
スーパー(禁)版	15,000
麻雀学園	4,000
実録(秘)麻雀	2,000
プロ麻雀　極	5,000
戦国麻雀	2,000
かぐや姫	20,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国2	48,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国3	48,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国4	48,000
スーパーCDマージャンギャルズグラフィティ	58,000
麻雀大霊界	1,000
ねらえ！トップスター	1,000
麻雀ぱにっくスタジアム	3,000
あぶない放課後	1,000
麻雀バクハツ純情伝	1,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀CLUB'90	2,000
麻雀カメラ小僧	1,000
麻雀狂時代	1,000
麻雀禁じられた遊び	1,000
麻雀サーキットの女豹	1,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀妖獣伝ミラージュ	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000

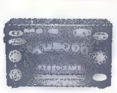
花　札

花とおじさん	2,000
華の舞	2,000
華折鶴	4,000
スーパー華パラダイス	3 000
舞妓花	5,000

下取りコーナー

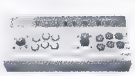
ダイナマイト刑事2	相談
ブラッディロア	相談
対戦ホットギミック	相談
対戦ホットギミック快楽天	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945Ⅱ	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズ2	相談
タンクフォース	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
究極戦隊ダダンダーン	相談
Dシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンvsプレデター	相談
ドラグーンマイト	相談
ザビガ	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
ハチャメチャファイター	6,000
雷電DX	18,000
ジンジンジップ	4,000
スクランブルフォーメーション	15,000
ダブルドラゴン3	1,000
メルヘンメイズ	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPSⅡボード高額買い取り中！！



シグマ電子
AV-5000
¥26,000

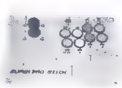
KIC パナカスタムロング



¥34,000



ハッピー商会
VEGA Jr.
¥29,800



シグマ電子
Σ-8000
¥15,800

KIC パナツインロング



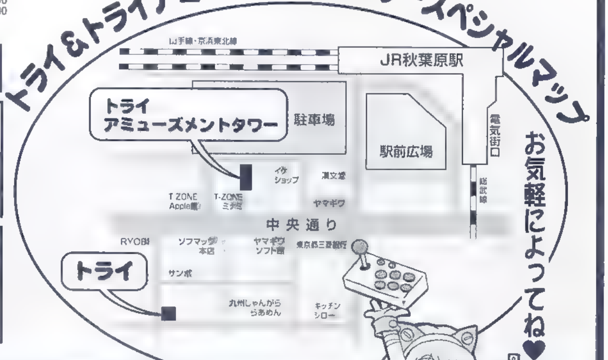
¥38,000

ハッピー商会 VEGA Jr.DX
(個別連射可能)



¥36,800

トライ&トライアミューズメントタワースペシャルマップ



株式会社
トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時　日曜・祭日は10時～6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958
当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中! グラディウスⅣ

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。
詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。

■グラディウスⅣ　2月5日入荷予定　288,000
■パワーストーン
■ストリートファイターⅢ3rd IMPACT
■ギャルズパニックS2

その他の新作基板も予約可能です。

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	発売中
ジョジョの奇妙な冒険(新品)(ソフト)	129,000
パワーストーン(NAOMI)	予約受付中
マジカルテトリス	特価
超鋼戦紀キカイオー	75,000
ストZERO3(ソフト)	58,000
ストリートファイターEX2	70,000
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	45,000
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイターⅢ3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	40,000
ストリートファイターⅢ	25,000
ウォーザード	25,000
ストリートファイターEXplus	32,000
ストリートファイターEX	22,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ポケットファイター(ソフト)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	5,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	16,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストZERO(ソフト)	2,000
ストZERO2(ソフト)	3,000
ストZERO2 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	19,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
X-MEN(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	15,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	3,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	12,000
天地を喰らうⅡ	15,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	8,000
キャプテンコマンドー	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡダッシュターボ	8,000
戦場の狼Ⅱ	14,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	12,000
エリア88(海外)	13,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズアンドドラゴンズ	3,000
クイズカプコンワールド2	4,000
ワンダー3(海外)	25,000
虎への道	8,000
トップシークレット	25,000
大魔界村	20,000
魔界村	25,000
戦いの挽歌	25,000
USネイビー	9,000
バース	18,000
F1ドリーム	4,000
サイドアーム	10,000
戦場の狼	10,000
エグゼドエグゼス	25,000
1942	8,000
バルガス	8,000

アイレム

海底大戦争	32,000
ファイヤーバレル	18,000
魔法警備隊ガンホーキ	12,000
ジオストーム	25,000
フック	18,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
R-TYPEⅡ	12,000
エックスマルチプライ	16,000
ドラゴンブリード	8,000
剣豪	10,000
大工の源さん	5,000
クイズF1　1,2フィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000
ぐっすんおよよ	3,000
ボンバーマン	5,000
ボンバーマンワールド	20,000
ガンフォース	6,000
ジッピーレース	5,000
スペランカー	25,000
ビジランテ	2,000
メジャータイトル	5,000
ロードランナー3	35,000
ロードランナー4	25,000

セガ

SPIKE OUT	発売中
ダイナマイト刑事2(MODEL2)	TEL
バーチャロンオラトリオタングラム(PCB)	140,000
ファイティングバイパーズ2(MODEL3)	TEL
★MODEL3★	
バーチャファイター3tb(ロム)	30,000
バーチャファイター3(PCB)	30,000
★MODEL2★	
バーチャファイター2 1(PCB)	15,000
バーチャファイター2(PCB)	12,000
ゼロガンナー(PCB)A-TYPE	15,000
デッドオアアライブ(PCB)A-TYPE	15,000
★ST-V★	
闘龍伝説エランドール(ソフト)	30,000
コットンブーメラン(ソフト)	TEL
アストラスーパースターズ(ソフト)	3,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	13,000
ガーディアンフォース(ソフト)	5,000
対戦タントアールサシッス(ソフト)	15,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	3,000
シーバスフィッシング(ソフト)	3,000
コットン2(ソフト)	3,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	5,000
サンドアール(ソフト)	1,000
プロ麻雀極S(ソフト)	3,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	3,000
上海万里の長上(ソフト)	20,000
バーチャル麻雀(ソフト)	3,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	2,000
マイフェアレディ(ソフト)	15,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	1,000
イントロDONDON'(ソフト)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ソフト)	1,000
コラムス'97(ソフト)	1,000
水滸演武(ソフト)	1,000
ファンキーヘッドボクサーズ(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	500
ファイナルアーチ(ソフト)	500
バーチャファイターキッズ(ソフト)	500
バーチャファイターリミックス(ソフト)	500
ダークエッジ	15,000
ワンダーボーイ	12,000
モンスターランド	18,000
モンスターレア	5,000
UFO戦士よう子ちゃん	40,000
ピットフォールⅡ	25,000
青春スキャンダル	20,000
シャドーダンサー(海外)	10,000
カロリーくんvsモグラニアン	10,000
コットン	18,000
テトリス	3,000
ボナンザブラザーズ	18,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズゴーストハンター	1,000
クイズ廊下に立ってなさい!	1,000
サンダーフォースAC	8,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
クラッチヒッター	2,000
エイリアンストーム	15,000
MVP	1,000
スタックコラムス	2,000
コラムス	3,000
コラムスⅡ	2,000
タントアール	3,000
登龍門	2,000
D.Dクルー	5,000
チャンピオンベースボール	2,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
オーライル	8,000

コナミ

グラディウスⅣ(予約受付中)	288,000
バトルトライスト	40,000
飛べ!ポリスターズ	10,000
進め対戦ぱずるだま	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
ウエディングラプソディ	5,000
実況パワフルプロ野球'EX	45,000
実況パワフルプロ野球'EX(ソフト)	8,000
★SYSTEM GX★	
対戦とっかえ玉	8,000
沙羅曼陀2	6,000
だい好キッス	12,000
極上パロディウス	8,000
ときメモ対戦ぱずる玉	5,000
ツインビーヤッホー	5,000
対戦ぱずるだま	4,000
対戦とっかえ玉(ソフト)	3,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	2,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
XEXEX	23,000
XEXEX(海外)	28,000
G.I.JOE	38,000
ガイアポリス	20,000
バッキーオヘア	20,000
エイリアンズ	18,000
トライゴン	15,000
エスケープキッズ	25,000
究極戦隊ダダンダーン	32,000
T.M N T(海外)(4P)	5,000
沙羅曼蛇	23,000
A-JAX	20,000
コンバットスクール(P付)	45,000
フラックアタック	15,000
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2	12,000
クライムファイターズ2(4P)	10,000
出たなツインビー	4,000
パロディウスだ!	4,000
パンクショット	3,000
クォース	5,000
ヘクシオン	3,000
ンティーボンバー	15,000
ブーヤン	20,000
マンハッタン24分署	12,000
サーカスチャーリー	8,000
スーパーコブラ	20,000
スーパーバスケットボール	3,000
ジャイラス	10,000
ロックンロープ	20,000
ロードファイター	10,000
リングの王者	5,000
スクランブル	25,000
イーアルカンフー	10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
クイズ学問のススメ	2,000
Mr.五右衛門	12,000
コナミのピンポン	5,000

データイースト

カルノフ	15,000
ウルフファング	10,000
ラストミッション	21,000
ロボコップ	6,000
ロボコップ2	6,000
ダークシール	12,000
アクトフェンサー	5,000
サイドポケット	3,000
ファイティングファンタジー	20,000
ファイターズヒストリー	2,000
ワールドカップバレー'95	10,000
トライアウト	3,000
ファイターズヒストリー	2,000
キャプテンアメリカ	15,000
バルダーダッシュ	5,000
スタジアムヒーロー	1,000
ジェネシス	10,000
リバレーション	10,000
SRD	12,000
ミッドナイトレジスタンス(P無)	8,000
ピストル大名の冒険	35,000
倉庫番	35,000
倉庫番DX	35,000
タンクフォース	35,000
ローリングサンダー	25,000
シークレットエージェント	6,000

東亜プラン

バツグン	15,000
ドギューン	10,000
V・V	10,000
フィグゼイト	10,000
ヴィマナ	10,000
スノーブラザーズ	5,000
ホラーストーリー	5,000

タイトー

サイキックフォース2012	45,000
カオスヒート(G-ネット)	TEL
レイクライシス(G-ネット)(新品)	243,000
G-DARIUS	15,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	8,000
★F3 SYSTEM★	
ランドメーカー(F3)	38,000
パズルボブル4(F3)	12,000
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	2,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
パズルボブル3(ソフト)	3,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	500
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	500
パズルボブル2(ソフト)	500
究極タイガーⅡ(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
カイザーナックル(ソフト)	1,000
レイフォース	15,000
スクランブルフォーメーション	28,000
バブルボブル	15,000
ハレーズコメット	15,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
グレートソードマン	25,000
ジャングルキング	20,000
アルバレスタ	5,000
スラップショット	3,000
スーパークイックス	5,000
ダイナマイトリーグ	4,000
メタルブラック	15,000
タイガーヘリ	5,000
究極タイガー	8,000
ツインコブラ	20,000
大旋風	4,000
ヘビーユニット	4,000
マスターオブウエポン	5,000
地獄めぐり	5,000
黄金の城	28,000
ぺんぺろべえ	35,000
インセクターX	5,000
あしたのジョー	6,000
達人	8,000
阿修羅ブラスター	15,000
アルカノイド(P無)	2,000
エレベーターアクション	10,000
影の伝説	10,000
プレビリアン(P付)	30,000
ハットトリックヒーロー	5,000
クイズ人生劇場	4,000
クイズ人生劇場(ソフト)	1,000
ミズバク大冒険(ソフト)	4,000
USクラシック(P無)	1,000
チャイニーズヒーロー	8,000
キックエンドラン	3,000
嗚呼栄光の甲子園(ソフト)	500
チャンピオンレスラー	3,000
ニッジャキッズ	5,000
ルナーク	8,000

ナムコ

ダービークイズ(新品)	178,000
ソウルキャリバー	TEL
スーパーワールドスタジアム'98	TEL
子育てクイズマイエンジェル3	15,000
エアガイツ	55,000
リベログランデ	TEL
鉄拳3	70,000
鉄拳2Ver B	TEL
ソウルエッジVer Ⅱ	TEL
ダンシングアイ	23,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	15,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	25,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
ニューマンアスレチックス	8,000
F/A	14,000
バーニングフォース	18,000
スーパーワールドスタジアム'93激闘版	8,000
マーベルランド	18,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	8,000
ワルキューレの伝説	40,000
ドラゴンセイバー	12,000
ドラゴンスピリット	38,000
爆突機銃艇	38,000
ピストル大名の冒険	35,000
倉庫番	35,000
倉庫番DX	35,000
タンクフォース	35,000
ローリングサンダー	25,000
スカイキッド	20,000
メトロクロス	20,000
ディグダグ	5,000
ゼビウス	5,000
マッピー	10,000
ドラゴンバスター	15,000
ボスコニアン(海外)	15,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
クラックス	2,000
スーパーワールドコート	3,000
ティンクルピット	6,000
エメラルディア	3,000

トライ ホームページ開設!

http://www.try-inc.co.jp/

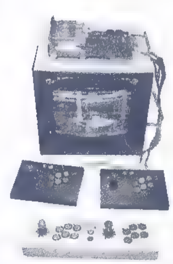
カプコン Q-グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

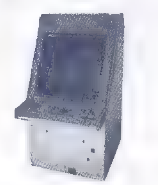
¥68,000~

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000~

アイレム マドンナ



¥68,000~

コナミ DOMY Jr.



¥70,000~

セガ エアロシティ



¥58,000~

セガ アストロシティ



¥100,000~

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000~

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

新しくガントレットレジェンドが加わりました!

新製品

●ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
定価~~¥129,000~~→¥124,000
通販特価¥131,000(送料・税込)
分割:¥12,300×12回　¥6,700×24回

●ジョジョの奇妙な冒険(PCB/マザー中古)
定価~~¥139,000~~
通販特価¥147,000(送料・税込)
分割:¥13,800×12回　¥7,500×24回

●ガントレットレジェンド
定価¥298,000(予定価格)
通販特価¥308,000(送料・税込)
分割:¥29,800×12回　¥15,800×24回

●ガントレットレジェンド(筐体付)
定価¥680,000
通販特価¥740,000(送料・税込)
分割:¥27,000×36回　¥19,100×60回

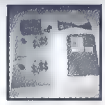
●てんこもりシューティング(ナムコ)
定価¥178,000
通販特価¥183,000(送料・税込)
分割:¥17,200×12回　¥9,400×24回

●グラディウスⅣ　…完売しました!
キャンセル待ち

●パワーストーン(ナオミ基板使用)
予約受付中

●バーチャストライカー2 ver.99
定価¥400,000
通販特価¥422,000(送料・税込)

ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット



ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
CPⅢマザー(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥210,000
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回　初回 ¥13,040 ¥10,700×23回　初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット



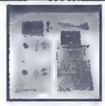
ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥200,000
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回　初回 ¥12,200 ¥10,200×23回　初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット



ジョジョの奇妙な冒険(ロム)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥184,000
初回 ¥17,988 ¥17,300×11回　初回 ¥10,850 ¥9,400×23回　初回 ¥7,644 ¥6,700×35回

ガントレットレジェンド シグマセット



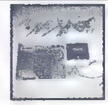
ガントレットレジェンド(PCB)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード/ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥372,000
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回　初回 ¥19,748 ¥19,100×23回　初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

ガントレットレジェンド ボードマスターセット



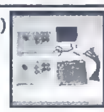
ガントレットレジェンド(PCB)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥362,000
初回 ¥34,684 ¥34,100×11回　初回 ¥18,908 ¥18,600×23回　初回 ¥14,392 ¥13,200×35回

ガントレットレジェンド ベガJRセット



ガントレットレジェンド(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥346,000
初回 ¥33,072 ¥32,600×11回　初回 ¥19,864 ¥17,700×23回　初回 ¥14,336 ¥12,600×35回

ソウルキャリバー(New ver.) シグマセット



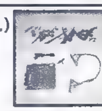
ソウルキャリバーNew ver.(中古)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス×1/ASコード
通販特価(送料・税込) ¥210,000
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回　初回 ¥13,040 ¥10,700×23回　初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

ソウルキャリバー(New ver.) ボードマスターセット



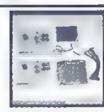
ソウルキャリバーNew ver.(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥200,000
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回　初回 ¥12,200 ¥10,200×23回　初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

ソウルキャリバー(New ver.) ベガJRセット



ソウルキャリバーNew ver.(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥184,000
初回 ¥17,988 ¥17,300×11回　初回 ¥10,856 ¥9,400×23回　初回 ¥7,644 ¥6,700×35回

ファイティングレイヤー シグマセット



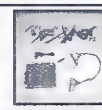
ファイティングレイヤー
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス×1/ASコード
通販特価(送料・税込) ¥246,000
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回　初回 ¥13,764 ¥12,600×23回　初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

ファイティングレイヤー ボードマスターセット



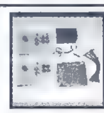
ファイティングレイヤー
ボードマスター
ハーネス×1
通販特価(送料・税込) ¥236,000
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回　初回 ¥12,084 ¥11,600×23回　初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

ファイティングレイヤー ベガJRセット



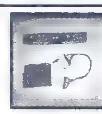
ファイティングレイヤー
ベガJR
ハーネス×1
通販特価(送料・税込) ¥220,000
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回　初回 ¥11,560 ¥11,300×23回　初回 ¥9,520 ¥8,000×35回

パカパカパッション シグマセット



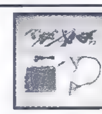
パカパカパッション(PCB)
専用コンパネ(配線済)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス/ASコード
通販特価(送料・税込) ¥276,000
初回 ¥26,432 ¥26,000×11回　初回 ¥16,284 ¥14,100×23回　初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

パカパカパッション ボードマスターセット



パカパカパッション(PCB)
専用コンパネ(配線済)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥266,000
初回 ¥26,112 ¥25,000×11回　初回 ¥15,444 ¥11,200×23回　初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

パカパカパッション ベガJRセット



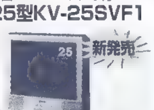
パカパカパッション(PCB)
専用コンパネ(配線済)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥250,000
初回 ¥24,500 ¥23,500×11回　初回 ¥14,100 ¥12,800×23回　初回 ¥10,500 ¥9,100×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
※希望者の方にはカタログをお送りします



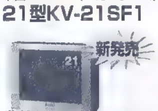
!パソコン用モニターで高画質ゲーム画面ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル (姉妹機 定価¥19,800)
※RGB出力のみ対応
通販特価(送料・税込) ¥18,000

平面RGB TV ビデオ付
25型KV-25SVF1



通販特価 ¥124,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥11,100×6回 ¥6,000×12回

平面RGB TV (ベガシリーズ)
21型KV-21SF1



通販特価 ¥76,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回

●21P用アダプター ¥5,000　●PS用マルチケーブル ¥3,000

バーチャファイター3tb(ドリームキャスト版)
純正バーチャファイターコンパネ付

通販特価(送料・税込) ¥68,000

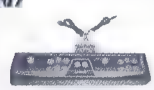
・ドリームキャスト×1
・バーチャ3tb(ソフト)×1
・純正パネル(2L8Bケース付)×1



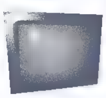
分割 初回¥12,100×6回 ¥6,400×12回

ドリームキャストコンパネ
(業務用純正パネル使用)

・2レバー12ボタン ¥29,800
・1レバー6ボタン ¥22,500
・1レバー4ボタン×2 ¥42,000
(バーチャ3専用)



29インチ新品モニター (新品、ケース付)



定価¥98,000
通販特価¥84,000(送料・税込)
■分割払い ¥15,000×6回　¥7,900×12回　¥4,300×24回

29インチモニター(新品、ケース付)+Qサウンドミニコンポ



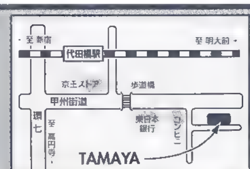
通販特価 ¥98,000(送料・税込)
■分割払い ¥17,500×6回　¥9,200×12回　¥5,000×24回

今回のお買得基板

	特価
バーチャストライカー2 '98	
ジョジョの奇妙な冒険(マザー中古)	139,000
ソウルキャリバー(ver.C)	115,000
ファイティングレイヤー	88,000
月華の剣士2	38,000
ストZERO2(ロム)	2,000
サイキックフォース2012	38,000
闘姫伝承	12,000
ファイティング武術	48,000
デッドオアアライブ++	68,000
麻雀同級生スペシャル	12,000
カプコン	
X-MENvsストリートファイター(ロム)	8,000
スーパーストⅡ(ロム)	1,000
スーパーストⅡX	5,000
ストⅡダッシュターボ	5,000
ストリートファイターⅢ	15,000
ストⅢ2nd	28,000
ストZERO(ロム)	1,000
ストZERO2 ALPHA(ロム)	8,000
ヴァンパイア(ロム)	1,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	1,000
ポケットファイター(ロム)	18,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	15,000
ナムコ	
コズモギャングザパズル	2,000
子育てクイズマイエンジェル1	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	1,000
鉄拳3(ハーネス付)	65,000
エアガイツ	50,000
ソウルエッジ2	18,000
コナミ	
ウェディングラプソディ	5,000
沙羅曼陀2(PCB)	3,000
進め対戦ぱずるだま	3,000
スラムダンク	3,000
だい好キッス(PCB)	5,000
対戦とっかえだま(PCB)	3,000
ツインビーヤッホー(PCB)	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま(PCB)	3,000
とべ!ポリスターズ	5,000
タイトー	
アルカノイドリベンジオブドゥ	5,000
キャメルトライ	5,000
サイキックフォース	15,000
プチカラット(パネル付)	45,000
MJ12	5,000
ランドメーカー(ロム)	10,000
レイフォース	8,000
セガ	
イチダントアール	1,000
コットン2	45,000
レイディアントシルバーガン(ロム)	5,000
琉球	3,000
バーチャファイター3tb	45,000
その他	
アストラスーパースターズ(ロム)	5,000
オセロダービー	8,000
紫炎龍	35,000
ななめでマジック	1,000
バトルシャーク	5,000
ぷるるん	1,000
ブレイジングトルネード	5,000
マジカルドロップ	1,000
もうぢゃ	3,000
スーパーリアル麻雀PⅠ	3,000
ウルトラマル秘麻雀	2,000
麻雀 極	3,000
ファイナルロマンス2	25,000

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
●営業時間:平日AM9:30~PM8:00　●定休日:日曜・祝日
振り込み先　第一勧業銀行笹塚支店　普通1982824 (株)玉屋商品センター



☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

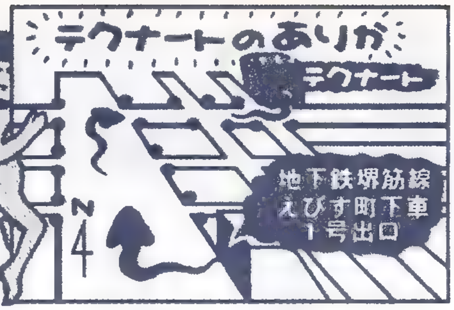
テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 定休日：毎週日曜日（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

大阪名物

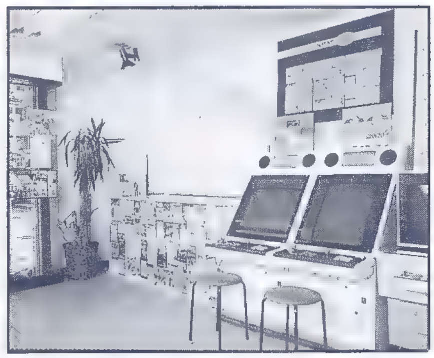
テクナートのありか



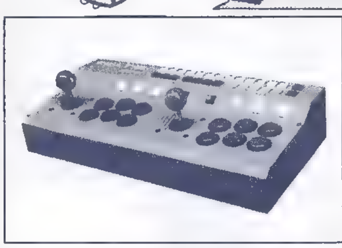
http://www.technart.co.jp　商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



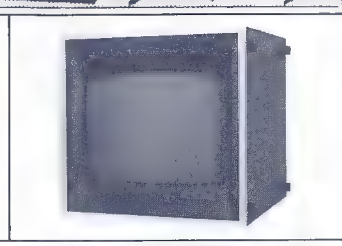


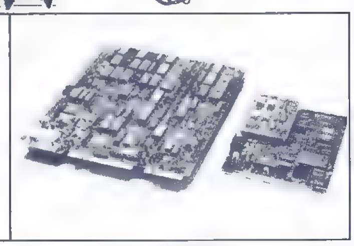


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520　H500　D460　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

各種クレジットカードもご使用いただけます。

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-6643-7641

営業時間
AM11:00〜PM7:00

中古基板も常時2,000枚在庫！くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

新製品

ジョジョの奇妙な冒険	148,000
月華の剣士第2幕	128,000
アシュラブレード	58,000
ガンバード2	188,000
コナミ80'sアーケードギャラリー	168,000
ショックトルーパー2nd	68,000
スターソルジャー	126,000
ホットギミック快楽天	178,000
闘龍伝説エランドール	120,000
ぱずるーぷ	148,000
ダービークイズマイドリーム	178,000
バカバカパッション	185,000

希少基板

Mr.クーガー	13,000
Sインベーダー(カラー)	18,000
SインベーダーP2(カラー)	25,000
SインベーダーP3(カラー)	23,000
Sインベーダ－P3(白黒)	18,000
アンブッシュ	15,000
ウオンテッド(シグマ)	60,000
オズマウオーズ(カラー)	38,000
オズマウオーズ(白黒)	30,000
ギャラクシーウオーズ(カラー)	38,000
キャンバスクロッキー	30,000
シャトルインベーダー	18,000
スペースストレンジャー	35,000
タイムリミット	30,000
ドクターミクロ	18,000
ニャンコロ	65,000
バルーンボンバー(カラー)	38,000
フリスキートム	75,000
ボートマン	35,000
ポラリス(白黒)	40,000
ミサイルコマンド(PCB)	18,000
ラジカルラジアル	20,000
ルナレスキュー(カラー)	38,000
マリンデート(PCB)	98,000

コナミ

GXマザー(下コネクター付)	5,000
ツインビーヤッホー	3,500
ときめきぱずるだま	3,500
対戦とっかえだま	5,500
A-JAX	17,000
ウエディングラプソディ	3,000
X-MEN	23,000
ガイアポリス	14,000
クオース	4,000
クライムファイター2	13,000
サーカスチャーリー	5,000
サラマンダ	20,000
サンダークロス	20,000
スラムダンク(PCB)	6,000
ゼクセクス	25,000
とべポリスターズ	9,000
ハイパーオリンピック84	8,000
バスアングラー(SUB)	8,000
バンクショット	3,000
ポリネットウオリアーズ	13,000
ライフフォース	27,000
ローラーゲームズ	6,000
特殊部隊ジャッカル	10,000
魂斗羅	10,000
魔獣の王国	40,000

アイレム

Rタイプ2	8,000
エアデュエル	7,000
ガンフォース	12,000
フック	13,000
ボンバーマンワールド	18,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー4	23,000
海底大戦争	30,000
銀河帝国の逆襲	10,000
大工の源さん	4,000
迷宮島	5,000

カプコン

CPS IIマザー	8,000
19XX(B)	15,000
X-MEN(B)	5,000
X-MENvsストリートF(B)	15,000
ヴァンパイア(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー2(B)	5,000
ヴァンパイアハンター(B)	1,500
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
クイズ虹色町の奇跡(B)	8,000
サイバーボッツ(B)	5,000
スーパースト2(B)	1,500
スーパースト2X(B)	3,000
ストゼロ(B)	1,500
ストゼロ2(B)	2,000
ストゼロ2α(B)	10,000
ストゼロ3(B)	60,000
マーヴルVSストリートF(SUB)	20,000
1942	5,000
1943	8,000
F1ドリーム	4,000
アレスの翼	10,000
ウオーザード	16,000
エグゼドエグゼズ	27,000
カプコンワールド2	4,000
ガンスモーク	25,000
キャプテンコマンドー	11,000
サイドアームス	9,000
スト2ダッシュ	7,000
ストリートファイターIII	14,000
ストリートファイターIII 2nd	33,000
ストリートファイターザムービー	30,000
チキチキボーイズ	10,000
ナイツオブザラウンド	8,000
ニモ	18,000
バルガス	6,000
ファイナルファイト	15,000
ワンダー3	18,000
戦場の狼	8,000
超鋼戦記キカイオー	55,000
天地を喰らう	20,000
闘いの挽歌	15,000
闘神伝2	10,000
魔界村	15,000

データイースト

コブラコマンド	4,000
サイコニクスオスカー	15,000
ダークシールII	10,000
デスブレイド	5,000
プロテニス	4,000
ヘビースマッシュ	9,000
リバレーション	4,000
強行突破	6,000

セ ガ

ST-Vマザー	35,000
ウインターヒート(SUB)	800
ガーディアンフォース(SUB)	6,000
グルーヴオンファイト(SUB)	1,500
コットン2(SUB)	3,000
コラムス97(SUB)	200
サシっす(SUB)	12,000
デカスリート(SUB)	200
バーチャファイターキッズ(SUB)	200
バーチャファイターリミックス(SUB)	200
バーチャル麻雀(SUB)	1,000
ファインドラブ(SUB)	6,000
マイフェアレディー(SUB)	10,000
まるちゃんDEグー(SUB)	1,500
レイディアントシルバーガン(SUB)	7,000
全日本プロレス(SUB)	200
蒼穹紅蓮隊(SUB)	200
ST-Vソフト各種	超激安
プリクラソフト各種	特価
DDクルー	8,000
アップンダウン	38,000
アレックスキッド	13,000
ガルディア	7,000

(続き)

ザクソン	9,000
シャドーダンサー	5,000
シンドバットミステリー	20,000
ゼロガンナーA	28,000
ダークエッジ	10,000
テトリス	2,000
バーチャファイター2(PCB)	18,000
バーチャファイター3(PCB)	40,000
バーチャファイター3tb(PCB)	55,000
バーチャロン(PCB)	38,000
バンクパニック	4,000
ペイルート	3,000
ライオットシティー	4,000
忍	5,000
忍者プリンセス	16,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	15,000
ギャプラス	8,000
ギャラガ	3,000
ギャラガ88	23,000
コズモギャングザビデオ	6,000
スタースイープ	7,000
ゼビウス3D/G	9,000
ソウルキャリバー	100,000
ダンクマニア	12,000
ダンシングアイ	25,000
ドラゴンスピリッツ	25,000
ドラゴンセイバー	13,000
ニューマンアスレチックス	5,000
ネビュラスレイ	10,000
バラデューク	13,000
プライムゴールEX	10,000
ローリングサンダー	25,000
ローリングサンダー2	10,000
ロンパーズ	23,000
ワールドスタジアム89	20,000
源平討魔伝	23,000
熱闘激闘クイズ島	800
子育てマイエンジェル	800
子育てマイエンジェル2	2,000
子育てマイエンジェル3	13,000

タイトー

F3マザー	25,000
アルカノイドリターンズ(SUB)	200
エレベーターAリターンズ(SUB)	2,000
キラメキスターロード(SUB)	8,000
クレオパトラフォーチュン(SUB)	800
パズルボブル2(SUB)	200
パズルボブル2X(SUB)	200
パズルボブル3(SUB)	200
パズルボブル4(SUB)	13,000
プチカラット(SUB)	2,000
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	6,000
ランドメーカー(SUB)	20,000
逆鱗弾(SUB)	500
究極タイガーII(SUB)	500
その他F3ソフト各種	超激安
Gダライアス	10,000
GダライアスVer.2	15,000
アルペンスキー	15,000
インセクターX	6,000
ヴォルフィード	6,000
カダッシュ	8,000
クイズH.Q.	2,000
クイズクエスト	2,000
クイズ人生劇場	2,000
クイックス	15,000
グレートソードマン	10,000
クロスシューター	4,000
サイキックフォース	10,000
サイキックフォースEX	13,000
サイキックフォース2012	45,000
スーパーライダー	20,000
スラップファイト	5,000
チャイニーズヒーロー	6,000
ハットトリックヒーロー	2,000
バトルシャーク	4,000
パニックロード	2,000

(続き)

ピンポンキング	5,000
ヘビーユニット	3,000
まじかるでーと告白	7,000
まじかるでーと卒業	9,000
レイフォース	10,000
レインボーアイランドEXTRA	20,000
影の伝説	13,000
黄金の城	20,000
龍神	13,000

SNK

ASO	13,000
ヴァンガード	15,000
ヴァンガードII	10,000
ジョイフルロード	17,000
ハル21	10,000
ファンタジー	30,000

ジャレコ

エクセライザー	5,000
グラティア	8,000
ゲーム天国	7,000
テトリスプラス	9,000
テトリスプラス2	18,000
バルトリック	25,000
メガシステム32マザー	7,000
ロッドランド	12,000
ワイワイジョッキーゲートイン	4,000
魚ボコ	15,000
銀河任侠伝	18,000

テクモ

Vゴールサッカー(ロケVer.)	8,000
アストラスーパースターズ(SUB)	7,000
アルゴスの戦士	18,000
エイトフォース	9,000
ガズラー	6,000
がんばれギンくん	5,000
サンダードラゴン	6,000
サンドスコーピオン	8,000
ジェミニウイング	6,000
タンクバスターズ	4,000
デッドオアアライブ	18,000
でろーんでろでろ	2,000
ファイナルスターフォース	12,000
ブラッドブラザーズ	15,000
上海　真的武勇	40,000

バンプレスト

SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
SDガンダムネオバトル	3,000
アクウギャレット	18,000
アルチメイトテニス	1,500
マクロス	10,000
マクロスI	9,000
マクロスプラス	23,000

ビデオシステム

ソニックウイングス	6,000
ソニックウイングスリミテッド	13,000
ラビオレプス	17,000
爆裂クラッシュレース	10,000

東亜プラン

Vファイブ	6,000
アウトゾーン	10,000
タイガーヘリ	7,000
ゼロウイング	8,000
ドギューン	7,000
ナックルバッシュ	18,000
バツグン	13,000
ホラーストーリー	6,000
達人王	10,000
究極タイガー	7,000

金子製作所

ギャルズパニック	6,000
ギャルズパニック2	10,000
ギャルズパニック3	15,000
マジカルクリスタル	6,000

(続き)

閃激ストライカー	18,000
爆裂ブレイカー	10,000
富士山バスター	6,000

NEOGEO

MV-1	15,000
MV-1F/FZ	23,000
オーバートップ	15,000
キングオブファイターズ95	3,000
キングオブファイターズ96	3,000
キングオブファイターズ97	12,000
キングオブファイターズ98	35,000
サムライ天草降臨	2,000
ショックトルーパー	9,000
トップハンター	4,000
ネオジオカップ'98	12,000
ファイトフィーバー(新品)	18,000
ブレイカーズ	8,000
ブレイカーズリベンジ	15,000
ブレイジングスター	13,000
マジカルドロップ2	1,500
マジカルドロップ3	6,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,000
メタルスラッグ	13,000
メタルスラッグ2	30,000
ラストリゾート	2,000
リアルバウト餓狼伝説SP	1,500
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
わくわく7	6,000
月華の剣士	6,000
将棋の達人	17,000
風雲黙示録	2,000
その他のカセット	超激安

麻雀・花札

CD麻雀各種	48,000
かぐや姫	10,000
ジャンジャンパラダイス2	28,000
スーパーリアル麻雀P3	4,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スーパーリアル麻雀P7	35,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	85,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	48,000
プリティーセーラー18禁	13,000
対戦ホットギミック	55,000
着せ替え花札	10,000
麻雀1F	5,000
麻雀学園	2,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀激写	3,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
夢想花	8,000
恋こいしましょ2	30,000
その他麻雀各種	超激安

その他

Mr.DO VS ユニコーン	10,000
アームドポリスバトライダー	13,000
アラビアン	10,000
アルファックスZ	5,000
イスパイアル	6,000
エスプレイド	48,000
オメガファイター	8,000
ガンバード	10,000
キャノンダンサー	13,000
ギャルズハスラー	13,000
クラッシュローラー	10,000
サボテンボンバーズ	9,000
シャドーフォース	12,000
シュトラール	6,000
スーパースティングレイ	20,000
ステッガー1	15,000
ストライカーズ1945	20,000
スペースボンバーB	20,000
セクターゾーン	30,000
セルフィーナ	7,000
タスクフォースハリアー	6,000
ディフェンダー	20,000
ハイパーデュエル	8,000
ハチャメチャファイター	10,000

(続き)

バトルガレッガ	15,000
バンバンカー	9,000
ファニーマウス	7,000
プライマルレイジ	8,000
ヘブンズゲート	12,000
マーカム	6,000
雷電	8,000
雷電II	17,000
ライデンファイターズ(SUB)	3,000
五月陣戦2	12,000
豪血寺一族	5,000
疾風魔法大作戦	11,000
首領蜂	30,000
女流将棋教室	30,000
上海	4,000
戦国ブレード	15,000
大牌砦	4,000
弾銃フィーバロン	48,000
中国龍	13,000
忍者くん	10,000
龍龍(ロンロン)	5,000
連珠貴族	4,000

超特価品

ぐっすんおよよ	3,000
クイズ殿様の野望2	2,000
バルキューブ	2,000
バルーンブラザーズ	2,000
ブレイゾン	2,000
へべれけのぽぷーん	2,000
ロジックプロ	2,000
四川省	2,000
コズモギャングザパズル	1,500
ザ・コンバットトライブス	1,500
マジカルエラーをさがせ	1,500
オーマイガー	1,000
ギャロップレーサー2(SUB)	1,000
スタジアムヒーロー	1,000
ロジックプロ2	1,000
脳力向上委員会	1,000
クイズF1　1・2フィニッシュ	800
リムロッキンバスケットボール	800
ワールドカップ'90	800
クイズ学園パラダイス	500
戦球(SUB)	500
クイズDNAの反乱	300
クイズ学問のすすめ	300
あてなのはてな	200

モニター

モニターフレーム	10,000
18インチ(NANAO)	15,000
18インチ(その他)	10,000
25インチ	29,000
26インチ	27,000
28インチ	45,000
29インチ	48,000

筐 体

ナムコ エクセリーナ29	45,000
エアロシティ	30,000
アストロシティ	80,000
NEWアストロシティ	110,000
ブラストシティ	140,000
バーサスシティ	180,000
メガロ50	90,000
スーパーメガロ1	230,000
スーパーメガロ2	300,000
インプレス29	55,000
SNKMVS-6	40,000
SNKキャンディ29	55,000
SNKスーパーネオ29	60,000

その他各種プライズ・大型機あり
お電話でご確認ください

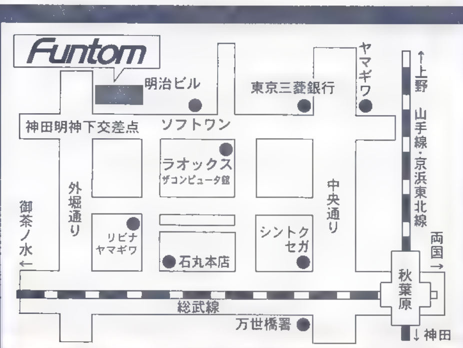
通信販売のご案内

＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。
7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。



有限会社 ファントム
〒101-0021東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126 FAX(3257)-1135
営業時間11:00〜19:00

元祖 秋葉原の基板屋

基板販売リスト

1K=1,000円

《カプコン》

超鋼戦紀キカイオー	TEL
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
CPⅢシステムセット	50K
ストリートファイターⅢ・2nd	TEL
ウォーザード	TEL
CPⅡマザー	10K
SF・ZERO 3	TEL
MSH VS CAP	TEL
MSH VS SF	TEL
19XX	24K
エイリアン VS プレデター	35K
CPI各種	TEL
バルガス	8K
魔界村	18K
ストリートファイター	14K
セクション Z	18K
1943	12K
マッドギア	7K
戦場の狼	8K

《ナムコ》

ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
鉄拳 3	TEL
ファイティング レイヤー	TEL
ネビュラスレイ	12K
ファイネストアワー	58K
ワルキューレの伝説	43K
ドラゴンセイバー	15K
未来忍者	32K
オーダイン	22K
マーベルランド	25K
ブレイザー	40K
ピストル大名の冒険	38K
スプラッターハウス	38K
ドラゴンスピリッツ(旧Ver)	38K
妖怪道中記	28K
ドルアーガの塔	40K
ドラゴンバスター	17K
リブルラブル	28K

《コナミ》

バトルトライスト	42K
X EXEX	22K
スーパー魂斗羅	32K
グラディウスⅡ	18K
ライフフォース	32K
A-JAX	20K
ガイアポリス	12K
スラムダンクⅡ	20K
M・I・A	38K
マンハッタン24分署	15K
シティボンバー	15K
ときめき対戦ぱずる玉	6K
ツインビーヤッホー	7K
だい好キッス	8K
キューブリック	38K
ダブルドリブル	8K
沙羅曼蛇	28K
沙羅曼蛇(海外)	34K
ゴルフィンググレイツ(レバー版)	5K

《セ ガ》

バーチャファイター3tb	TEL
電脳戦記バーチャロン	TEL
エイリアンストーム	20K
ダイナマイトダックス	28K
ごんべぇのあいむそーりー	38K
アッポー	22K
アップンダウン	35K
カルテット	22K
ピットフォールⅡ	20K
コットン	20K
忍	8K
獣王記	15K
モンスターレア	9K
バンクパニック	7K
オーライル	8K
イースワット	7K
フラワー	8K
テトリス	4K
ブロクシード	4K

《タイトー》

サイキックフォース 2012	TEL
レイクライシス	TEL
カオスヒート	TEL
マジカルデート EX	15K
ニンジャウォリアーズ	80K
ダライアス 2(2画面)	25K
レインボーアイランド	32K
レインボーアイランド EX	25K
アルペンスキー	35K
ハレーズコメット	20K
ジャングルキング	22K
タイガーヘリ	8K
飛翔鮫	7K
Dr.トッペル探検隊	8K
ライディングファイト	23K
べんべろべぇー	38K
グレートソードマン	15K
女子バレーボール	12K
エレベーターアクション	12K

《その他》

デッド オア アライブ ++	TEL
バトルガレッガ	26K
魔法大作戦	20K
ハイパーデュエル	12K
戦国エース	20K
戦国ブレード	12K
ガンバード	15K
バツグン	23K
達人王	16K
サターン オブ サターン	68K
アークエリア	45K
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	38K
バルキューブ	3K
サスケ VS コマンダー	55K
マグマックス	18K
上海 Ⅲ	18K
のぼらんか	25K
ハチャメチャファイター	15K
麻雀各種	TEL

今月のおすすめ基板

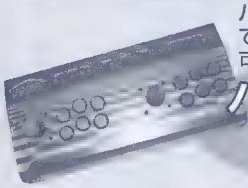
ストライダー飛竜	12,000円
U.S.ネイビー	7,000円
ワンダー 3	24,000円
ニモ	12,000円
Gダライアス	22,000円
B-WING	42,000円
ボスコニアン	15,000円
源平討魔伝	28,000円
リブルラブル	28,000円
ピストル大名の冒険	38,000円
R-TYPE 2	10,000円
アクトフェンサー	8,000円
ドラゴンセイバー	16,000円
バトライダー Ver.B	22,000円
でろーんでろでろ	8,000円
ウルフファング	12,000円
ロジックプロ	2,000円
ロジックプロ 2	2,000円
ウェディングラプソディ	8,000円
とべ!ポリスターズ	10,000円

買取り強化基板

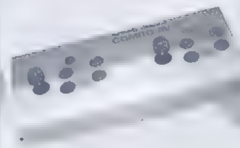
ロードランナー Ⅰ～Ⅲ	各15,000円
野球格闘リーグマン	15,000円
サスケ VS コマンダ	TEL
サイコソルジャー	25,000円
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
SF-ZERO 3	TEL
グラディウス Ⅲ	18,000円
悪魔城ドラキュラ	38,000円
シティコネクション	15,000円
バルトリック	20,000円
ゲイングランド	35,000円
SDI(純正P付)	TEL
トリオ THE パンチ	24,000円
ザビガ	20,000円
ベラボーマン(純正ボタン付)	50,000円
ソウルキャリバー	TEL

注意 上記の買取り価格はインスト・取説が純正の場合とさせていただきます。

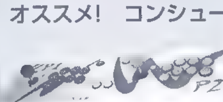
コントロールボックス各種　激安販売中!



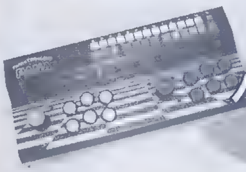
パナカスタムは手元で連射のON/OFFが可能。
パナカスタム ¥29,000



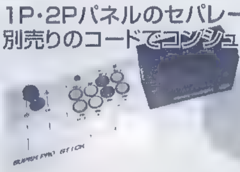
低価格、シンクロ連射内蔵。初心者からマニアックな方に。
コンボAV ¥28,000



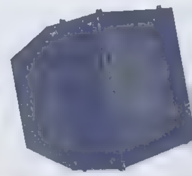
ゲームセンター感覚でプレイしたい方にオススメ! コンシューマー機にも接続可能!
VEGA・Jr ¥29,000
VEGA・Jr DX ¥36,000



パナツインはさらに麻雀パネルも付いてお買得!
パナツイン ¥35,000



1P・2Pパネルのセパレートタイプ。別売りのコードでコンシューマー機にも対応!
シグマAV5000 ¥24,000
シグマ8000ターボ ¥15,000



18・20インチ RGBモニター
18インチ ¥38,000
20インチ ¥58,000

ゲームフリークのオアシス

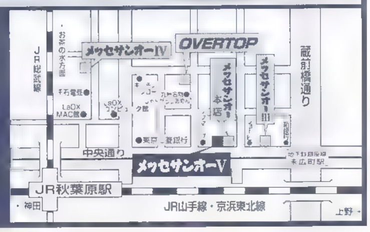
メッセサンオー V号店 B1F

基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

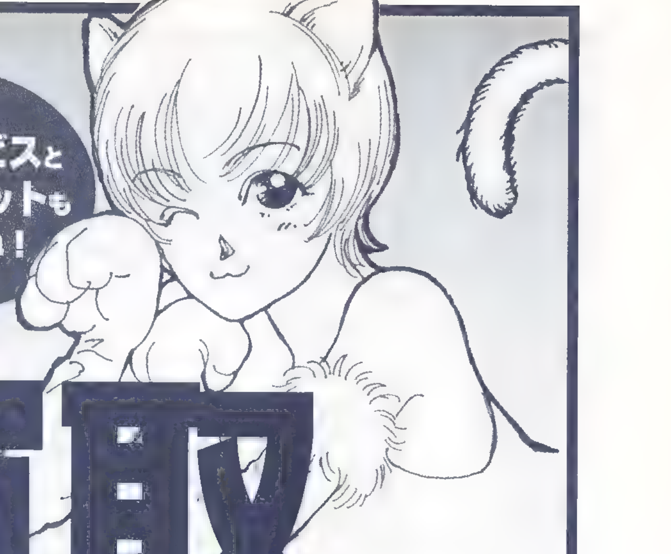
営業時間
月～水 10:30～20:00
木～土 10:00～20:00
日・祝 10:30～19:30

基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/



基板高価買取

FAXサービスとインターネットも利用してね！



※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト ●業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
CPS-2 マザー
■CPS-Ⅱソフト
・マーヴルVSストリートファイター
・X-MEN VS ストリートファイター
・ポケットファイター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2
・バトルサーキット
・19XX
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・エイリアンVSプレデター
・ヴァンパイアセイバー2
・ヴァンパイアハンター2
・パワードギア
・サイバーボッツ
・ストZERO2アルファ
・マーブルvsカプコン

ジャスティス学園
スターグラディエイター
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイター EX
ストⅢ2ndインパクト
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストⅡダッシュ.ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
ウォーザード
ストリートファイターⅢ
マジックソード
ワンダー3
チキチキボーイズ

NMK
サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン
バツクン
お天気パラダイス
ナックルバッシュ
達人王
鮫!鮫!鮫!

彩京
戦国ブレード
ストライカーズ1945
ガンバード
ソルディバイド
ストライカーズ1945Ⅱ

TAITO
Gダライアス
バブルメモリーズ
スーパーフットボール
バブルシンフォニー
パズルボブル3
アルカノイドリターンズ(P付)
ダライアス外伝
その他のF3ボード
レイストーム
サイキックフォース
ライトブリンガー
アラビアンマジック
ハットトリックヒーロー93
グリッドシーカー
ファイターズインパクト
Gダライアス2

TECMO
闘姫伝承
ギャロップレーサー

KONAMI
バーサスネットサッカー(C付)
スラムダンク2(C付)
サッカースーパースター(C付)
セクシーパロディウス
ドラグーンマイト
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
究極戦隊ダダンダーン
極上パロディウス
サンセットライダース
ハイパーアスリート
サラマンダ2
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケイプキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
マーシャルチャンピオン
プレミアサッカー
トライゴン

■GXサブボード
・セクシーパロディウス
・ドラグーンマイト
・サッカースーパースター(C付)
・バーサスサッカー(C付)
・スラムダンク2(C付)
・極上パロディウス

DATA EAST
ナイトスラッシャー
空牙外伝
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
アベンジャー
バックファイヤー(C付)

NAMCO
鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
ダンシングアイ
ソウルエッジⅡ
ソウルエッジ
プライムゴールEX
ダンクマニア
ゼビウス3D／G
ネビュラスレイ
闘魂列伝3
F／A
ナムコクラッシックVOL.1
ナムコクラッシックVOL.2
アウトフォクシーズ
リベログランデ
エアガイツ

SEIBU
雷電ファイター
雷電DX
雷電Ⅱ
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー
雷電ファイター2

RAIZING
ブラッディロア
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM
格闘野球リーグマン
海底大戦争
ジオストーム
ボンバーマンワールド
アンダーカバーコップス
メジャータイトルⅡ
Rタイプレオ
剣豪

KANEKO
ジャッキーチェーン
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3

SEGA
ゼロガンナーA
ゼロガンナーB
バーチャストライカー
バーチャファイター2
バーチャストライカー2
バーチャコップ(Sボード付)
デッドオアアライブA
デッドオアアライブB
バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクス
バーチャファイター3
ゴールデンアックス4P

ATLAS
怒首領蜂
怒首領
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO
クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ウルトラ警備隊
鬼神魔境
スーパースラムス
マクロス プラス
マクロス
戦国エース
マジンガーZ
アクウギャレット
ドラゴンボールZ

SNK
4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード(大)
1スロットボード(中)
1スロットボード(小)
ブレイカーズ
得点王炎のリベロ
わくわく7
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ
ネオボンバーマン
マジカルドロップ 3
ダブルドラゴン
ソニックウィング3
ダンクドリーム
キングオブファイターズ'97
月華の剣士
ショックトルーパーズ

販売 もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎!!

通販 翌日商品がおてもとに!! 便利で早いコレクトコール(代引き)を御利用下さい。

クレジット その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! 最高36回!

週間FAX基板買取り情報!!

情報料無料　24時間利用可

売ります・買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。

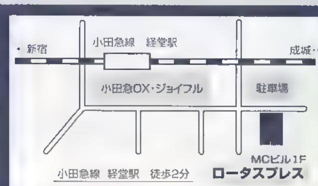
毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号.03-5972-5403

BOX番号
- 1# 最新買い取りリスト情報
- 2# 今週の買い取り目玉品

売る方 買う方 初めての方 お気軽にTEL下さい。

株式会社ロータスプレス
〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F
http://www.lotuspress.co.jp
tel.03-5451-2266 fax.03-5451-2040



平成10年12月13日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

スコアラーの皆様、新年あけましておめでとうございます。今回はニューゲームのみならず、オールドゲームをたくさんクローズアップしてみました。いかがでしょうか……？

1回目集計

(SNK・ザウルス／1998年)

ルル

21,571,870

ACE（某Ⓐ氏）

ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）

接近攻撃が決め手

接近攻撃でザコ敵を殺すと、敵の点数に最高8倍の倍率が掛かるため、危険をおして金塊を回収していかなければならない。また4面序盤でタイムオーバーまでザコ兵士を斬り続け、残機を潰して稼ぐのがもっとも効率がいいようだ。当然ラスボスとは残0で戦うことになるので、少しのミスでクリアできずに散ってしまうといったことも日常茶飯事か。

1回目集計

ガンバード2

(彩京／1998年)

タビア

2,412,000

DAB.S

個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

2周ALL達成

2周目の高難度には定評のある、彩京ゲームですが、初回から2名のクリア者が出ています。クリア時の残ボムボーナスが1発10万点という高得点のため、使用ボムをどれだけケチれるかが今後の課題のようです。今回の集計ではタビア以外のキャラでクリアは出ていませんでしたが、はたして次回の集計で他のキャラも2周ALL達成なるか？

4回目集計



(カプコン・アリカ／1998年)

グランドマスター達成時の最短タイム

9'55"93

もうNOVぃない？

遊ingポイントセオラ（滋賀）

9分台突入！

他のプレイヤーの追随を許さず、順調にタイムを縮めてきたNOV氏が、ついに10分の壁を破り、前人未到の9分台に突入。

レベル500までは右から5マス目に赤待ちを作り、最高速以降は右端待ちに移行するという考え抜かれたプレイスタイル。それがこの常識外れのタイムへとつながっているようだ。また現時点でレベル500突入時のタイムは、5分を切っているという。スコアネームの通り、このタイムが更新されることはないのか？それともさらなる更新でNOV氏がその名を永遠のものとするのだろうか…。

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP SPECIAL!!



（アトラス・ケイブ／1997年）

Bタイプ

643,500,490

ショット強化の逆襲！
hatty
ゲーマーズハウスガンマ（大阪）

ショット強化で1周2億

恐るべき弾避けでA．Bタイプを制した長田仙人。それから半年が経過した今、Bタイプ久々の更新です。特筆すべきはレーザー強化ではなく、ショット強化機体を使用しての更新だということでしょう。ショット強化はステージ道中が楽で、コンボもつながりやすいが、ボス戦ではレーザーの弱さから苦戦を強いられます。コンボパターンを突き詰め、ショット強化の可能性を信じたhatty氏、さらなるスコアの更新が期待されます。

サンダードラゴン2

（NMK／1993年）

2P側

6,163,630

信じる心で、今ひとつに……
A.M.K.T
トミームナコ（群馬）

早回し命！ 3ボスの稼ぎもばっちりだ

サンダードラゴン2は、画面上の編隊や中型機を破壊するまでは次の敵が出現しないという、俗にいう「早回しゲーム」。次々と出現する敵を少しでも早く破壊し、多くの敵を出現させるのだ。

また最終面には最大の山場が用意されていて、至るところでスクロールが停止し、雨あられの攻撃の中湧いて出てくるザコや中型機で稼ぐ。その様はすさまじいの一言に尽きる。
今回更新されているのは移動速度が速く、ショット幅が狭いが連射のきく2P側である。

RAYFORCE™

（タイトー／1994年）

連付き

9,434,600

ZBL-NUR㊆㋑回
プレイスポットすーるぽん（東京）

執念の更新 まだ戦いは終わらない？

3作目の「レイクライシス」が発売されたレイシリーズだが、いまだに高い人気を誇るのが、この1作目「レイフォース」。発売から5年近く経過しているのにもかかわらず、そのグラフィック、サウンド、そして得点システムの秀逸さは色あせることがない。ロックオンパターンも当然ながら進歩を見せ、以前のスコアを4万点ほど更新したこのスコア、最終面でアイテム5個逃しというから恐ろしい限りです。

19XX THE WAR AGAINST DESTINY

（カプコン／1996年）

ライトニング

19,930,400

RCA-NST
個人申請新宿スポーツランド西口店（東京）

震電

20,156,800

ⓀYOⓃ²
個人申請アババ天神橋店（大阪）

震電2000万突破！

練り込まれた点数システムで、カプコンシューティングの最終形との呼び名も高いこの19XX。点数が大きく伸びた原因の1つに、6、7面ボス時のタイマーバグの発見があるようです。

これは、ボスが逃げていく瞬間に倒すと、なぜかボスを速攻で倒したときと同じSランクが取れるというもので、これにより6面ボスのビットを壊し、勲章を余分に回収できるようになったそうです。

もちろん最大の山場ともいえる5面の勲章の回収数も、今では1000点勲章を106個以上回収している模様です。また、このゲームは残機が5機以上増えないため、2面開幕で残機を潰し、死んだときに出現する武器アイテムを回収して稼ぎ、その後3面で点数を調整して1UPを取るといった、普通では気づきにくい稼ぎもあるそうです。

また、今回唯一更新されていない機体のモスキートですが、プレイ内容がかなり決まったときに、運の要素を引いたスコアだそうで、更新はかなり厳しいとのことです。

君こそゲーメスト！

5回目集計	ストリートファイターZERO3	ソドム	6,660,200	喧！嘩！が！強！い！上！に！お！と！こ汁	えの木朝倉店（高知）
		ロレント	6,277,600	ZzRingスキモンDC	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ダルシム	7,146,900	T.Clue−KOS	
		E.本田	5,249,500	FAD−IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
		豪鬼	6,775,500	HIV㊰	個人申請ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
		さくら	7,405,100	影牢ハマリ中ゴリ中嶋㋠	個人申請ゲームキッズ高崎店（群馬）
		ダン	5,544,900	HARD−HPI（フンドシピンク色）	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	ソウルキャリバー	アイヴィー	1'29"40	G.M.C.機械T·Hⓟ	モンキーハウス本館（福岡）
		シャンファ	1'26"85		
		ナイトメア	1'17"60	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
		ソフィーティア	1'12"62	猫汁8%	
		マキシ	1'09"72	G.M.C.機械T·Hⓟつながらん	モンキーハウス本館（福岡）
		エッジマスター	1'24"59	HIE	
	スペースボンバーバージョンB		11,264,800	㊇おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
	レーシングジャムチャプターⅡ	初級A	2'00"821	☆CAT'S−チョビ	アイリン夢空間（岐阜）
		初級B	1'59"910		
		中級	1'50"892		
	サイキックフォース2012	キース	1'37"12	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
		パティ	1'44"02	マイト♡パティラブ²推進委員カンタロー	
		ウェンディ	2'00"99	ITK＝カンタロー	
		玄信	2'18"67		
		カルロ	1'33"61		
		ゲイツ	1'54"71	You&Youに感謝YJK−KKN−鈴将	個人申請ジョイランド（千葉）
		レジーナ	1'46"87	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
		エミリオ	1'49"56		
		バーン	1'55"25		
	ランドメーカー		99,999,999	Y.Z	トライアミューズメントタワー（東京）
	デイトナUSA2	上級	3'39"52	ぎるはま㊝隊長㊍㊋	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'39"97	奥井亜紀復帰推進機構総長TAM−毒猿	個人申請ビーバーランド（東京）

1回目集計	ダンスダンスレボリューションインターネットver.	ハードアナザー	398,847,600	個人申請チ○コポルトの人	トライアミューズメントタワー（東京）
		ハードマニアック	309,808,300	おしゃむ様ったら毎日しないと怒るんでし！	
	月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	ノーマルモード	2,216,100	AES−茶柱オレのモツ煮も金印	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
		サバイバルモード	57人斬り	金印パック茶柱（伏見の清酒入）	
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		111,800	TYO−チョイ	東京レジャーランド小岩店（東京）
	ファイティングレイヤー		1,938,800（使用キャラ ホン）	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）
	パズループ	ステージモード	32,812,260	ZAC−Ristar	トライアミューズメントタワー（東京）
		とことんモード	993,060		
	マジカルテトリスチャレンジフューチャリングミッキー		612,334,500（アップダウンモード）	ネズミはKooLⒹ	ハイテク遊園ニュースター（山梨）
	アシュラブレード		3,368,500	㊙㋠㊕KMMⓟ1日1クリアが限界	ゲームプラザ（熊本）
	オーシャンハンター		346,710	K.ishiguro	個人申請池袋GIGO（東京）
	パカパカパッション		1,204,110（スペシャル）	ROT	個人申請ゲームセンターオーブ（東京）
	闘龍伝説エランドール		2'10"27（使用キャラ けやき）	DYB−PENETRATION−AOM	個人申請アミューズメントパークNASA（長野）
3回目集計	ビートマニア3rdMIX	エキスパートスペシャル	グレート数 1198	ZZZあいくち	ゲームセンターくスカッシュ福富（岡山）
		エキスパートテクノ	グレート数 1256		
		エキスパートボーカル	グレート数 1008		
	弾銃フィーバロン	タイムアタックモード	2,462,678	龍井上BOOM!!	ポールポジション（千葉）
	超鋼戦紀キカイオー	ヒーローチャレンジモード	5,672,300	殺人鬼XYZ	アミューズメントラーシ（福岡）
		ストーリーモード	2,511,100		
	カオスヒート	ヴォルト	4,677,910	UNE−ちゃとる	個人申請ゲームインナハⅡ（沖縄）
		リック	4,278,580	あたたち	個人申請アミューズメントギガパレス青森（青森）
	デッドオアアライブ++	ノーマルモード	1'40"80	G塔氏結婚記念御祝儀です 熊襲	ゲームプラザ（熊本）
		バーストモード	1'35"20	江古田の人速えーよ混成魔王 NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ビーストバスターズ2nd ナイトメア		1,553,660	咆哮野郎−まJU（クリアしただけ）	個人申請チャレンジャーガムザ二店（大阪）
	ブラッディロア2		1'45"23	EXR	ゲームプラザ（熊本）
	ハイパービシバシチャンプ	タイムアタック	33"01	入谷ダンサーズ27号ばあにん☆	タウンスポットプレイランド（大阪）
4回目集計	電車でGO！2 3000番台		409,5km	とり	東京レジャーランド小岩店（東京）
5回目集計	ストリートファイターZERO3	かりん	7,353,500	素晴C−チャイナぼう乱丸店長ありがとう	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		コーディ	6,804,300	江戸鳩	JOGO江古田店（東京）

ハイスコア講評

ダンスダンスレボリューションインターネットバージョンは、選択できる曲が違うので旧バージョンとは別に集計開始です。

ファイティングレイヤーは次回からキャラ別集計開始です。どのような結果になるか。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2はゾンビの頭撃ちがポイント。隠しのボーナス部屋など、謎が多いようです。

マジカルテトリスチャレンジフューチャリングミッキーは、連続してラインを消し続けることによって、面クリア時の点数に法外な倍率がかかるので、このようなすごい点数になるようです。

オーシャンハンターはライフを5個の状態でダイバーを助けると、1万点入るそうです。またトレジャーのヒット数も重要だとか。

弾銃フィーバロンは今回もノーマルモードの更新はなし。

ビートマニア3rdMIXは、今回からスペシャルの集計も開始しています。

ビーストバスターズ2ndナイトメアは、クリア達成！ついにやったという感じでしょう。

サイキックフォース2012は、カンタロー氏の独占状態。また1月から予定していたバーンの集計が遅れてしまい、ご迷惑をおかけしました。

ランドメーカーはついにカウンターストップ達成。

ソウルキャリバーは今回からエッジマスターの集計を開始しています。このゲームもストZERO3も、更新されているキャラの数が、一気に減っています。さすがにきつ

君こそゲーメスト！

Gダライアス	ラムダ	31,651,720	ユング	個人申請ビッグワン（埼玉）
	クシー	34,110,200	CHO合体！ウーノT³ームッシュ	熊谷ガリバー（埼玉）
	オミクロン	54,896,500	HOK－MRT㊣㊦（見たか間宮！）	アミューズメントフォーラムモア（東京）
ソーラーアサルトリバイズド		1,919,700	ソーラーアサル党KOU（ニセ）㋕	トライアミューズメントタワー（東京）
ヴァンパイアセイヴァー	アナカリス	1,286,800	SEVEN－1＝⑥ ARE YOU OK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
スタースイープ	ストーリーモード	1'39"9	ZAC－Ristar	ポールポジション（千葉）
ストリートファイターⅢ	ダッドリー	4,997,800	ぼーず	JOGO江古田店（東京）
	ネクロ	5,263,500		
ソルディバイド	ティオラ	5,311,500	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）
スカッドレースニューバージョン	中級	2'25"12	AKI－RIN	個人申請ゲームプラザミッキー（愛知）
スカッドレース	初級　昼	2'00"08	MSO－10－LIE	ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）
ロックマン2		1,464,900（ストーリー3，フォルテ）	咆哮野郎－まJU	個人申請アババ天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	震電	2,304,100	KTL－EL2	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）
アルティメットエコロジー	連なし	2,506,600	ZAC－Ristar	トライアミューズメントタワー（東京）
プリクラ大作戦	キララ	51,509,300	LKR	JOGO江古田店（東京）
雷電DX	練習連なし	14,346,460（2周目3面）	NMT8.2i	個人申請ゲームプラザトンガ平店（愛知）
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベアー	2,685,600	SSC－VAP（川上とも子）	プレイスポットすーるぽん（東京）
	キム・カッファン	2,602,800	SSC－VAP（島　涼香）	
	ジョー・東	2,738,800	SSC－VAP（電脳組）	
	アンディ・ボガード	2,673,400	SSC－VAP	
	ビリー・カーン	2,547,200		
	テリー・ボガード	2,600,700	CYCLONE－NEC	
	ローレンス・ブラッド	2,515,500		
	山田　十平衛	2,667,000	HYAKU－KTL－UGF	
	ヴォルフガング・クラウザー	2,769,600		
ワールドヒーローズ	ジャンヌ	2,526,600	ゴリ中嶋㋠	個人申請ゲームキッズ高崎店（群馬）
ガンフロンティア	連付き	2,249,260	機械DUE㋭	個人申請アババ天神橋店（大阪）
ストリートファイターⅢ	ブランカ連付き	2,004,200	ゲーセン魔人（やちょ）	プレイスポットすーるぽん（東京）
コラムスⅡ		33面	NGP－ANPめっちゃベスト	電脳空間遊ing（山梨）
R・TYPE		2,411,000	ⒶⒶⒶT.Y 11月の締め切り日知らず	ゲームコーナーフジ（東京）

ストリートファイターEX2	ガイル	3,123,400	CST㋾	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	春麗	3,072,400	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	ほくと	3,061,100	G.M.C.ZFC.URA㊛	ゲームコーナーフジ（東京）
	ザンギエフ	2,849,700	GSM－つる	
	D.ダーク	3,294,700	中足ストレートはねェだろ!?　京都Q入菱	えの木朝倉店（高知）
	ダルシム	2,990,800	G・CRUSH－ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
	C.ジャック	3,111,200	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	バルログ	3,200,300	秋定家軍団に感謝しかしてない！　爆田	えの木朝倉店（高知）
	ブランカ	2,980,700	水神　博幸（21）	タウンスポットプレイポイント（大阪）
	スカロマニア	2,931,900	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	ガルダ	3,614,500	聖徳太子の右ヒジに違和感!?　スト㊊GUY	えの木朝倉店（高知）
レイディアントシルバーガン	ステージ4	26,015,290	T³－WIZ	ゲームシティ新宿店（東京）
	ステージ2	21,646,550		PC立川店（東京）
電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	アファームド・ザ・ストライカー	3'03"89	S－RAI	ゲームセンタードリーム（宮城）
エスプレイド	相模　祐介	35,799,660	YMN（×15）	ポールポジション（千葉）
	美作　いろり	38,107,550	H.K	個人申請ゲームパーク江古田店（東京）
サイヴァーン		28,837,250（使用キャラ　セノーネ）	G.M.C.機械T・H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
プチカラット	うでだめしふつう	19,649,910	TBR－プチカラットを世に知らしめる会	個人申請ACシール神楽坂店（東京）
ゼロガンナー	エキスパート	1,702,500	NO.B	ゲームセンタードリーム（宮城）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,023,300	姫川琴音とカオラ・スゥ	プレイランドエフワン（宮城）
セガラリー2	上級	2'44"23	NJA－IIR	個人申請ハイテクセガトヨタ（愛知）
	チャンピオンシップ	3'58"27	R.N	個人申請ゲームジョイプラザ（愛知）
ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	111,215,750	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL（京都）
	チェイサー2000	112,768,330	IUS－8番弟子	個人申請アババ天神橋店（大阪）
	デスヘッダー	110,019,070	XRX－いしはらくん	個人申請サンゲーム岡山（岡山）
	イレーザー	108,928,970	サンゲームの皆様に感謝！いしはら	
	フライングレイ	111,920,740	H・M（あと200万）	個人申請アババ天神橋店（大阪）
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ヒューゴー	7,159,000	あ○うIZM－タコ太	GAME'S WiLL（京都）
ウインターヒート	ショートトラック	42"80	S.T（ミッキー）	コスミックプラザABC（大阪）

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間（岐阜）	5	5
2	トライアミューズメントタワー（東京）	4	4
3	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	3	3
3	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）	3	3
3	モンキーハウス本館（福岡）	3	3
3	ゲームプラザ（熊本）	3	3
3	ゲームスポットパスカル（岡山）	3	3
8	アミューズメントラージ（福岡）	2	2
8	東京レジャーランド小岩店（東京）	2	2

いか。
ストリートファイターEX2は、リバーサルで1000点を稼ぎつつ、敵の攻撃の隙をついてエクセルで多段ヒットを入れていくおもしろさがプレイヤーの間で非常に好評なようです。
エスプレイドは美作いろりが3800万突破。J・B5thは、またもや更新なし。また前回ハイスコアクローズアップのエスプレイド講評内に、誤りがあったことをお詫びします。
古めのゲームではGダライアスのラムダが久しぶりの更新。またクシーがここにきてかなり盛り上がってきた様子。
餓狼伝説スペシャルはここ最近、怒涛の更新ラッシュを見せていて、今回も一挙に9キャラが更新されています。
R・タイプは昔とは違い、今ではシンクロ連射をつけてプレイしているため、点効率も違えばプレイの安定度も違い、別ゲームといってもいいほどだとか。今現在7面残機潰し時のアイテムの引き以外、伸びる余地がないそうです。

12月13日現在 めざせハイスコア!!

1998年の最後のスコアの結果です！次回からは新年になってからのスコアが載るぞ！どんなゲームが一世を風靡するでしょうか！

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝	8'17"63	S.S TIR	ALL 人月
2	侍魂2アスラ斬魔伝	8'01"90	S.S TIR	ALL 八角泰山
3	侍魂2アスラ斬魔伝	6'20"13	T・W モギモギ?	ALL ガルフォード
4	侍魂2アスラ斬魔伝	6'19"80	NEW ボーナス4万8千円	ALL 牙神幻十郎
5	月華の剣士2	1,015,600	SiS-TIR	ALL 天野漂
6	月華の剣士2	958,300	SiS TIR	ALL 直衛示源
7	月華の剣士2	893,900	SIS-TIR	ALL 李烈火
8	月華の剣士2	881,800	S S-TIR	ALL はぐれ人形
9	月華の剣士2	818,000	SIS・TIR	ALL 斬鉄
10	月華の剣士2	602,300	カツ重うまい！	ALL 刹那

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(アルカード)	1,099,500	EASY	2-1
2	ガンバード2(ハルヒロ)	1,045,600	EASY	2-1
3	ガンバード2(ヴァイン)	962,800	Y.K	1-7
4	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	5,812,507	EASY	ALL B・1
5	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,197,951	KSG	角太郎 1827人
6	エスプレイド(相模祐介)	29,308,180	EASY	ALL 残×5
7	レイディアントシルバーガン(STAGE 2)	18,478,090	EASY	ALL
8	レイディアントシルバーガン(STAGE 4)	21,772,720	EASY	ALL
9	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	4,638,800	EASY	ALL
10	ストリートファイターZERO3(春麗)	4,707,100	EASY	ALL

プレイランド・エフワン ☆=0(92)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1 ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(タビア)	2,241,000	Trfx MSA 超簡単！	ALL ㊧ クリア可能9999%
2	月華の剣士2(サバイバルモード)	50人斬り	R	ALL
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トゥルー)	7,555,690	[illegible]	ALL チーブすぎます
4	ビーチャオンテトリオタングラム(アファームドS)	3'16"58	HEK 417	ALL
5	ストライカーズ1945II(ハヤテ)	3,260,700	ソチンE	ALL 残×3 B×8
★	ストライカーズ1945II(シンデン)	3,023,300	[illegible] カイクス	ALL 残×2 B×3
7	ストライカーズ1945II(バンケーキ)	3,196,200	320万まで違いです。	ALL 残×3 B×8
8	ストライカーズ1945II(P-38)	2,779,500	あかりWithTND	ALL ㊧
9	Gダライアス(クシー)	34,027,500	ENK-和久井映見	ALL ㊧
10	怒首領蜂(Cタイプ)	614,592,590	超ソチン	ALL

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=0(54)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-11 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(斬鉄)㊧	1,545,100	のり玉	ALL
2	月華の剣士2(示源)㊧	1,318,200	ザウイ	ALL
3	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	1,908,174	V IA-KPL・ハイキン	サイボーダ1629匹
4	レイディアントシルバーガンSET(スレイブ)	132,516,688	VHA	ALL 残×1
5	ビートマニアコンプリートミックス	12'14"61	はあはあマン	ALL GM
6	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	3,712,000	マッスルボディ	ALL Z SM
7	ガイアポリス	6,716	YMF	ALL
8	バーチャストライカー2Ver.98	+18	TAG	ALL サウジ
9	スペースボンバー	9,446,000	DOH-SAL	ALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	490,400	CHA	ALL 真有 マ.バ.大

ギャレッソ津田沼店 ☆=0(55)

千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎(0474)74-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(雪)	29,100	ゆきちゃん	Stage2
2	月華の剣士2(一条あかり)	179,400	まゆごーん！	Stage4
3	月華の剣士2(斬鉄)	295,000	YAS	Stage4
4	ガンバード2(アルカード)	373,500	孤高の吸血鬼	1-3
5	ガンバード2(タビア)	319,500	空飛ぶ優等生	1-3
6	ガンバード2(ハルヒロ)	306,900	軍用ロボット	1-3
7	ガンバード2(ヘイコブ)	200,200	褐色の肥満体	1-2
8	ガンバード2(マリオン)	47,300	小さな大魔法使い	1-1
9				
10				

モンテカルロ ☆=0(36)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	955,840	魔B党 おしょう	ALL スペシャル
2	ガンバード2(タビア)	1,418,700	D.Jたにお	2-2
3	ガンバード2(ヴァイン)	1,239,800	空飛ぶ娘侍	2-1
4	ガンバード2(マリオン)	866,500	あちゃ〜！	1-6
5	月華の剣士2(サバイバルモード)	35人斬り	いちゃ〜	ALL 雪 力
6	超鋼戦紀キカイオー(ストーリーモード)	1,989,000	魔B党 おしょう	ALL バルシオン
7	ディードオアアライヴ++(バーストモード)	2'05"33	みきみき	ALL ゲン フー
8	コナミ80'sアーケードギャラリー(スクランブル)	70,840	最近かなりミレニア	3-5
9	セガラリー2(初級)	2'41"13	魔㊧3分台達成記念 MAK.㊧	PEUGEOT
10				

NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	24人斬り	ATN	サバイバルモード ユキ使用
2	月華の剣士2	20人斬り	ATN	サバイバルモード コジロウ使用
3	月華の剣士2	19人斬り	えむ じー あい	サバイバルモード アマノ使用
4	月華の剣士2	921,600	MGI	アマノ・力使用
5	月華の剣士2	853,000	ATN	ユキ・技使用
6	月華の剣士2	826,300	A・H	アカリ・技使用
7	月華の剣士2	832,400	BONズ	ナミ・力使用
8	月華の剣士2	862,400	IGA	カガミ・力使用
9	月華の剣士2	798,600	MORI	ワシズカ・力使用
10	テトリス ザ グランドマスター	12'07"05	TIS	GM

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(160)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2(クラッカージャック)	2,088,300	ごん㊧	ALL
2	ストリートファイターEX2(バルログ)	2,060,800	㊧	ALL
3	ガンバード2(タビア)	662,400	ごん㊧	1-6 ㊧
4	月華の剣士2	949,700	YU!	ALL 虎徹・力
5	月華の剣士2(タイムアタックモード)	30人斬り	END	小次郎・力
6	月華の剣士2(タイムアタックモード)	21人斬り	YU!	六寿 極
7	月華の剣士2(タイムアタックモード)	30人斬り	AGO	守矢・力
8	月華の剣士2(タイムアタックモード)	37人斬り	AGO	十三・力
9				
10				

トミームナコ ☆=0(32)

群馬県高崎市本町3-69 ☎(027)325-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サンダードラゴン2	6,163,630	[illegible] AMKT	ALL 2P㊧
2	ガンバード2	1,321,400	空から落ちるメガネッコ	2-1 ㊧ タビア
3	ガンバード2	1,209,000	おしょうくん	2-1 ㊧ バルピロ
4	ガンバード2	1,188,200	魔法のタタミ	2-1 ㊧ アイン
5	ガンバード2	782,800	わからん	1-6 ㊧ マリオン
6	月華の剣士2	1,392,000	甄ずきーむかつくからヤメます	李烈火 技
7	月華の剣士2	41人斬り	魔B党-おしょう 10回目くらいです	サバイバルモード 雪 力
8	月華の剣士2	36人斬り	むかつく夫♡	サバイバルモード 響 力 G掲載初
9	月華の剣士2	17人斬り	くそ妻♡	サバイバルモード はぐれ人形 G掲載初
10	ガンバード2	0	入荷2日目ガンバード2ホゲるの巻	1-1プレイ中 ㊧ アルカード

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=0(4)

北海道旭川市大町1条3丁目オークヒル2F ☎(0166)53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(ノーマルモード)	1,888,100	さすらいの鶏胡声	ALL 玄武の翁
2	月華の剣士2(サバイバルモード)	51人斬り	さすらいの鶏胡声	ALL 楓
3	超鋼戦紀キカイオー(ストーリーモード)	907,300	TATSU	ALL バルシオン
4	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジ)	3,134,200	絶天狼抜刀牙	ALL 轟雷
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルルノ)	5,031,860	さすらいの鶏胡声	4面
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	4,930,750	K	3面
7	パカパカパッション(スペシャル)	344,350	-K-	ALL
8	ソウルキャリバー(リザードマン)	1'47"14	C・NT	ALL ㊧1'13秒
9	ソウルキャリバー(ロック)	1'23"12	C・NT	ALL ㊧57秒
10	ソウルキャリバー(エッジマスター)	1'39"99	SHADOW	ALL ㊧1'09秒

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=3(36)

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎(0470)93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	月華の剣士2(ノーマルモード)	2,216,100	AES-茶柱 オレのモツ煮も金印！	ALL 斬鉄使用
☆	月華の剣士2(サバイバルモード)	57人斬り	金印パック茶柱(代見の清酒入)	斬鉄使用
3	ガンバード2(バルピロ)	1,444,300	HARD TORA(木野せい？使用)	2-3 ㊧付ツボ×8 1周122万
4	ガンバード2(マリオン)	1,381,800	HARD-TORA(木野せい？使用)	2-2 ㊧付
☆	ストリートファイターZERO3(ダン)	5,544,900	HARD-HP!(フンドシピンク色)	ALL ㊧付
6	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	5,937,600	セ五	ALL ㊧付
7	ストリートファイターZERO3(ダルシム)	6,672,400	赤リボンーボタ太	ALL ㊧付
8	ストリートファイターZERO3(アドン)	5,700,100	HARD M H	ALL ㊧付
9	スーパー上海(ゼウス戦記)	85,800	マダムボブ	参考出展I 1cALL
10	月華の剣士2(サバイバルモード)	37人斬り	キャンセル不能アマゾン代見	参考出展II 慨-力

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F ☎(028)634-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	3'03"48	ぱるぱる	ロック 1cALL
2	ソウルキャリバー	2'48"00	ぱるぱる	アスタロス 1cALL
3	ソウルキャリバー	3'11"87	ぱるぱる	ソンミナ 1cALL
4	ソウルキャリバー	2'10"45	「自動車部長」AMI	ファン 1cALL
5	ナックルヘッズ	396,900	㊧	G・ダレル R-9 P×3
6	超鋼戦紀キカイオー	605,900	UWM	ディクセン1cALL ストーリーモード
7	ゼロガンナー	446,000	NOT-A	コブラ 5面
8	パカパカパッション	328,920	UWM	スペシャル 1cALL
9				
10				

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(49)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドS)	3'03"89	S-RAI	ALL
★	ゼロガンナー(コブラ)	1,702,500	NO・B	ALL エキスパート ノーミス ノーボム
3	ガンバード2(マリオン)	1,228,900	CF-SSS	2-1 連付
4	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,150,901	CF-SSS	Cタイプ ボム 4速
5	月華の剣士2(刹那)	782,900	FEMC-和泉	ALL 技
6	ストライカーズ1945II(疾風)	3,026,800	SPLからアイアスカへ移るか???	ALL 連付 残2 B2
7	ソウルキャリバー(ヴォルド)	2'35"42	FEMC-和泉	ALL
8	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'44"65	FEMC-和泉	ALL
9	ソウルキャリバー(吉光)	2'22"88	TENMUS-和泉	ALL
10	エスプレイド(相模祐介)	22,539,320	-P.A XYZ 大学合格-愛	ALL

荏原ゲームコーナー ☆=0 (435)

東京都品川区旗の台3−12−3 J·BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ 2ndスカンド(トーイ)	7,880,640	JAG−MIYA氏 ぎり ぎりーまーて	ALL 残0
2	ショックトルーパーズ 2ndスカンド(エンシェル)	6,445,410	JAG−MIYA氏 かんばーってー	ラスボス
3	ショックトルーパーズ 2ndスカンド(リノル)	8,636,770	EGG 神の人 ぎり ぎりーまーて	ラスボス
4	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリングミッキー	5,112,450	OYA H ふんばーってー	ALL ミッキーマウス使用
5	マジカルテトリスチャレンジ フューチャリングミッキー	8,624,050	JAG−MIYA氏 ピンチの ピンチの	ALL ドナルドダック使用
6	パズループ (とことんモード)	Lv 61	EGG ㊧MKZ ピンチの連続	
7	パズループ (ステージモード)	8,258,970	EGG ㊧MKZ そんなとーきー	STAGE 5−3
8	月華の剣士2	594,400	ウルトラマンガーイアー	ALL 一条あかり使用
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=0 (78)

東京都豊島区西池袋1−22−4 ☎(03)3982−1817

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス·ザ·グランドマスター	10′05″00	あれくさい ぱあことNOV	GM 前半5 30
2	コナミ80'Sアーケードギャラリー (ロードファイター)	999,999+α	HCM 鎌倉	4周目1面で達成
3	コナミ80'Sアーケードギャラリー (スクランブル)	98,350	てきとーです 武留背羅㊣	4周目4面
4	月華の剣士2	809,200	初クリアきねん CHN−NYA	ALL 斬鉄
5	ファイティングレイヤー	903,600	クリアしただけ	ALL ジャーニス
6	ネオジオカップ'98	+10	てきとー	ALL イタリア
7	エスプレイド (いろり)	22,312,930	エスパー伊東	ALL
8	ガンバード2	2,216,000		2−7 タビア
9				
10				

ポールポジション ☆=1 (3)

千葉県千葉市中央区春日2−25 5 三央第一ビルB1 ☎(043)203−1057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アルカード)	1,512,600	TAC 受験校視し	ノーカード 2 3 1周目ノーミス
☆	弾銃フィーバロン (タイムアタック 亀太郎)	2,462,678	亀井 上BOOM!	タイムアタック ネ 1 学 2001人
★	エスプレイド (相模祐介)	35,799,660	YMN X15	ALL 残×5
4	エスプレイド (美作いろり)	31,857,650	TAC(受験生)	ALL 残×5
5	テトリス·ザ·グランドマスター	11′00″41	T	またしてもPts (GM)
6	怒首領蜂 (タイプA)	338,072,630	FKD 初クリア	ALL 654Hit A 残1
7	怒首領蜂 (タイプB)	331,010,730	FKD Aより低い。。	ALL 808Hit B 残1
8	怒首領蜂 (タイプC)	414,714,400	SIMファイト	ALL 688Hit C−S 残0
9	怒首領蜂 (特別Ver.タイプC)	2,418,114,630	自分が一番ビビった TAC(自分で絶句)	2−6 C 両−L
★	スタースイープ (ストーリーモード)	1′39″9	ZAC−Ristar	ALL

タイトーイン町田店 ☆=0 (277)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー (1ブラ改)	1,630,300	STF 桑名鷹千代	ALL 残×3 エキスパートコース
2	ストリートファイターZERO3 (ダルシム㊥)	6,343,500	CYR−WAR	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (ロレント㊥)	3,040,500	WAR氏	ALL
4	ストリートファイターZERO3 (ダン㊥)	3,026,600	このキャラ弱すぎ!	ALL
5	ストリートファイターZERO3 (ユーリ㊥)	2,669,400	かくれキャラ1	ALL
6	ストリートファイターZERO3 (ユーニ㊥)	2,642,400	かくれキャラ2	ALL
7	ストリートファイターZERO3 (ブランカ㊥)	2,291,000	ジミー	ALL
8	(ギャラガアレンジ㊥)	1,024,000	やっとクリア	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=1 (325)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1&B2 ☎(03)3943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (ホン)	1,912,700	次の新射は世界ィチ 期待の新人あゆむっち	ALL
2	ライデンファイターズJET (スレイブ)	159,908,010	ISO	連付ALL3
☆	デッドオアアライブ++ (バーストモード)	1′35″20	江古田の人速えーよ 混世魔王NTS㊣	ALL ゲンフー
4	デイトナUSA2 (中級)	2′48″89	ぎるはま㊥隊長㊙㊚	完走 T A MT
★	デイトナUSA2 (上級)	3′39″52	ぎるはま㊥隊長㊙㊚	完走 T A MT
6	ガントレットレジェンド (ウィザード)	4周	冒険屋師匠	もー終わりません
7	ジョジョの奇妙な冒険	1,234,567	星白金のみなさんは やっぱりこれやるの?	7コインクリア
8	パカパカパッション (スペシャル)	594,410	健一パカパカ ?	ALL
9				
10				

熊谷&柏ガリバー ☆=0 (39)

埼玉県熊谷市筑波2−49熊谷駅前ビル1F&B1 ☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション (ハードモード)	263,662,200	上手はよく踏ったでも 基本は下手。 IQ?	ALLコンボ
2	月華の剣士2	999,200	MTO	ALL アマノ使用
3	月華の剣士2	38人斬り	2012大賞って本当ですか? 1PE	カガミ使用
4	ガンバード2 (タビア)	1,240,400	1周マニア ZKR	2 2 連付
5	ガンバード2 (アルカード)	1,202,700	とりあえず1周 KSW·KUBO	2 1 連付
6	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,459,999	TWT−はすてる	連付 亀太郎使用 1933人
7	Gダライアス (νゾーン)	38,155,310	反省しました TRK−IRD−JK	ALL 連付
8	Gダライアス (οゾーン)	53,797,950	1万点更新 ZKR	ALL 連付
★	Gダライアス (ξゾーン)	34,110,200	CHO合体!ウーノ T³ームッシュ	ALL 連付
10	セガラリー2 (上級)	2′45″38	JKR 夜露死苦メカドック	プジョーMT

ゲームコーナー・フジ ☆=0 (306)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (楓)	966,200	一島 京	ALL ㊥ ㊥付
2	パカパカパッション	234,820	うんこ ザ リズムジャック	ALL スペシャル ブル ノイズ落ち
★	ストリートファイターEX2 (C ジャック)	3,111,200	GSM つる	ALL ㊥付
★	ストリートファイターEX2 (ほくと)	3,061,100	G M C ZFC URA㊥	ALL ㊥付
★	ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	2,931,900	GSM つる	ALL ㊥付
★	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	2,849,700	GSM つる	ALL ㊥付
★	R·TYPE	2,411,000	ミ·ミ·セ·ン♡	ALL ㊥付
8	餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,599,700	ローレンス落ち (バカ丸出し)	ALL ㊥ ㊥ ㊥付
9				
10				

G'−Model神保町店 ☆=0 (2)

東京都千代田区神田神保町1−26 1F ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ 2ndスカンド(ルル)	7,783,580	DAN	5BoSSで死
2	スペースボンバーVer B	10,975,900	大統領失脚 ? V T KAK	残×2 ダメだなぁー
3	レイディアントシルバーガン (2面ALL)	18,283,020	NASA−DAT	これが最後です
4	ネオジオカップ98 (ブラジル)	+15	師匠のいぬ間にマミ TAM 毒猿	ブラボ再び
5	忍者くん 魔城の冒険	1,020,380	ECM−ZENJ	シーン35 2周め点効率悪し
6	ザ·キングオブドラゴンズ	928,500	今月もダメ	次回こそエルフ STAGE11
7	侍魂天草降臨 (リムルル)	5′29″32	UBA	ALL
8	餓狼伝説スペシャル (ギース)	1,312,600	マミー推奨店 TAM−毒猿	ALL
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0 (10)

埼玉県浦和市白幡5−1−28 ☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソン ミナ)	3′13″65	ARB	ALL
2	ソウルキャリバー (エッジ マスター)	3′42″63	ふがく	ALL
3	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,109,600	Z..	ALL ㊥
4	ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,004,600	ふかく	ALL ㊥
5	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,816,900	ふかく	ALL ㊥
6	ザ·キングオブファイターズ'98 (女性チーム)	462,300	BRP	ALL
7	テトリス·ザ·グランドマスター	11′40″55	H·H	ランクS7
8	ぷよぷよ通	996,145	SPD Y	MAX17連鎖/95 サタンでミス
9				
10				

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7　☎(03)5386－2460

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス	8,3'4,340	とりあえず串焼 BBシューター山本	ALL 残×0 WR－02
2	ガンバード2			
3	ストライカーズ1945Ⅱ	3,287,200	DAB.S	ALL ノーミス㊤ 疾風 使用ボム6発
4	ストライカーズ1945Ⅱ	2,891,200	SDD DON	ALL 残×2B×2 パンケーキ
5	月華の剣士	35人斬り	K－3?	辻斬りモード
6	超鋼戦紀キカイオー	3,100,600	私、自ら出る(?) N.K	ALL ヒーローモード ボロン
7	テトリス ザ グランドマスター	11'22"95	DAB.S	ALL LV999 グランドマスター
8	ビートマニア3rdMIX	グレート数 1,235	マンズ	エキスパート テクノ
9				
10				

AMフォーラム・モア　☆－0(1)

東京都新宿区新宿3－23－14　☎(03)3354－2598

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	Gダライアス (Ωゾーン)	54,896,500	HOK・MRT 見たか闘志	ALL 512×0 突入2093万
2	Gダライアス (ξゾーン)	33,925,250	ニセ戦神BOOM!!	ALL ㊤付
3	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	3,139,300	これからG F店員	残×3 ALL ㊤付 B×6
4	ガンバード2 (マリオン)	1,502,800	SYG－中野龍三	2－4 ないも
5	エスプレイド (いろり)	34,771,950	SDD HPC かえで	残×5 ALL ㊤付
6	テトリス ザ グランドマスター	11'14"51	シューターでノーマーな迷惑	ALL GM 142000点くらい
7	ビートマニア3rdMIX (エキスパートテクノ)	1235－19－0－4	WAD	エキスパートテクノ ALL
8	ビートマニア3rdMIX (エキスパートクラシック)	1060－75－23－5	A T♥	エキスパートクラシック ALL
9	ビートマニア3rdMIX (エキスパートヴォーカル)	950－66－2－7	A T♥	エキスパートヴォーカル ALL
10	ファイナルファイト	4,782,010	BPP	ALL ㊤付 ハガー

ゲーム倶楽部大船店　☆＝0(44)

神奈川県鎌倉市大船1－23－28万屋ビル1F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ グランドマスター	11'14"66	J.N	GM
2	月華の剣士2 (タイムアタック)	37人斬り	氷上恭子ファン	響使用
3	月華の剣士2 (ノーマルモード)	1,497,700	OSG Y	ALL 斬鉄使用
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	7,054,520	H K	4面まで
5	ソウルキャリバー (吉光)	3'06"62	ゲーク 鉄拳衆	ALL
6	ソウルキャリバー (ナイトメア)	3'09"33	1分台出したいなあ	ALL
7	ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	336,038	いまさらBM200円の店代表	100円がいいですよね ALL
8	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	3,324,800	V－ISM修行中	ALL X－ISM
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店　☆＝0(129)

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	グレート数 957	これる	エキスパート ボーカル
2	ビートマニア3rdMIX	374,262	EDA	ノーマル ダブル
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	7,857,350	渡る世間はよけばかり	レオン ALL
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	8,762,250	シャンプしてねえ×5	ルル ALL
5	パカパカパッション	912,940	CKN	エキスパート ALL
6	ガンバード2	1,215,400	CKN	2－1
7	ガンバード2	1,253,900	CKN	2－2
8	達人王	7,175,860	MDに負けてムカツクHTの弟子	6－1(31面)
9	ソロモンの鍵	5,709,482	クックマートコックさん	11－1(ALL?)
10				

ハイテク遊園ニュースター　☆－1(5)

山梨県甲府市国母5－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	[illegible]	612,334,500	ネズミはKooLD	カウントダウンモード ALL 16×1 15×1
2	ビートマニア3rdMIX (EXテクノ)	グレート数 1,232	NSB	AAA
3	ビートマニア3rdMIX (EXスペシャル)	グレート数 1,138	NSB	AA
4	ビートマニア3rdMIX (EXクラシック)	グレート数 1,118	TAZY	AA
5	ビートマニア3rdMIX (EXヴォーカル)	グレート数 976	TAZY	AAA
6	ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	392,836	M	ALL
7	電車でGO!2 3000番台	304.1km	まち あき (大関)	山手線205系 EX3回 残220秒
8	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	2,004,700	牛山 東藤 角田	2－6 ㊤付
9	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	1,787,700	JESUS	2－5 ㊤付
10	X－MEN vs ストリートファイター (ウルヴァリン&マグニートー)	1,436,600	OLE	1コインALL

ゲームセンター・ポパイ

東京都足立区綾瀬4－9－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2	1,412,700	MND－COTTON100%	2－2 アルカート
2	コットンブーメラン	24,825,600	MND－COTTON100%	ALL
3	弾銃フィーバロン	7,983,331	K.U	ALL
4	弾銃フィーバロン	1,806,039	CIY	タイムアタック
5	エスプレイド	31,309,240	K.U	ALL 美作いろり
6	ファイティングレイヤー	1,148,000	ARK	ブレア
7	超鋼戦紀キカイオー	2,937,900	TAK・零式	ヒーローチャレンジ ティアナ17
8	ストリートファイターZERO3	2,177,100	A・H	チン Z－ISM
9	スペースボンバーVer.B	7,441,300	K U	ALL
10	月華の剣士2	24人斬り	望月君?	楓〔極〕 タイムアタック

PC立川店　☆＝0(8)

東京都立川市柴崎町3－3－9　☎(042)524－1156

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (マリオン)	1,506,900	SYG 中野龍	2－3 130万
2	ガンバード2 (タピア)	1,020,700	KSNこと神月春一	2－1 つぼ×2
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	13,179,880	G・NETに裏切られし者BA STA	ALL Bコース残0 使用
★	レイディアントシルバーガン	21,646,550	T WIZ	ALL ステージ2経由
5	ナムコ80'Sアーケードギャラリー (スクランブル)	288,660	AN	11－4
6	ナムコ80'Sアーケードギャラリー (ロックンロープ)	228,720	ロ フマン	6－3
7	エスプレイド (美作いろり)	34,835,250	SDD－HVD かえで	ALL 残ライフ5 6
8	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	214,430	M K	ALL
9	バツグン (スペシャルバージョン)	99,999,990	オールせいはです㊕	4周ALL Cタイプ使用
10	グラディウスⅢ	1,359,100	㊕	3－2 エディット F・フィールド使用

AMファクトリー・タイムマシン　☆＝0(17)

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1　☎(03)3987－1573

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー ヒーローチャレンジモード	5,336,000	カス兄	ALL 轟晶使用
2	ソイテンファイターズJET (ジャッジスレイブ)	166,257,064	GD TAK	ALL フェイズ二夕号×1
3	わくわく7 (まるるん)	28,679,900	T B	ノーミスALL
4	ガンバード2 (タピア)	1,481,400	いーじーお	2－3
5	侍魂2アスラ斬魔伝 (ナコルル)	5'43"83	大自然のおしおきたよたぶん♥クネザーおみ	ノーミスALL
6	月華の剣士 (タイムアタック)	41人斬り	火弓 斬 鉄	斬鉄使用
7	龍虎の拳2 (如月影二)	1,486,970	T B	P×14 D×2
8	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(エンジェル)	5,645,100	気長にやってます。 Yuu㊚㊛	3面まで 海ルート
9				
10				

G'－Model荻窪店　☆－0(2)

東京都杉並区荻窪5－30－12グローリアビル2F　☎(03)3392－8237

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (ノーマルモード)	423,665	KIYO	パーフェクト・3 ボーダー×2
2	ビートマニア3rdMIX (エキスパート・クラシック)	グレート数 1,081	SCLL	ALL Aランク
3	ビートマニア3rdMIX (エキスパート ボーカル)	グレート数 942	のび太	ALL AAランク
4	ビートマニア3rdMIX (エキスパート テクノ)	グレート数 1,219	BM(バイキンマン) マニア SLP	ALL、ランダム AAAランク
5	ビートマニア3rdMIX (エキスパート・スペシャル)	グレート数 1,097	K T.M	ALL Aランク
6	ガンバード2 (タピア)	1,324,600	MUN 吉田	2－2
7	スペースボンバーVer.B	10,880,600	ラストプレイ V・T KAK	ALL、残×1
8	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,915,700	ANJ	ALL
9	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ルル)	8,371,570	負け犬おやじ	ラスボス
10	カオスヒート (美月)	3,324,480	MYB－ラミア	ALL、94%

プレイスポットすーるぽん　☆－0(20)

東京都渋谷区渋谷1－27－1　☎(03)3407－7313

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー ヒーローチャレンジモード	3,811,600	Sakura －Mうな	ALL 轟晶 付
2	テトリス ザ グランドマスター	10'35"98	?の人	ALL GM
3	レイディアントシルバーガン	21,551,880	T WIZ	ALL STAGE2 付
★	レイフォース	9,434,600	ZBL－NUR	ALL 7面アイテム 5個逃し 付
5	サンダードラゴン2	6,120,270	720205－田村	ALL 2P側 ㊤付
★	餓狼伝説スペシャル (山田十兵衛)	2,667,000	HYAKU KT －LGF	ALL D×26 付
★	餓狼伝説スペシャル (ローレンス・ブラッド)	2,515,500	CYCLONE －NEC	ALL 2万×1落ち D×23 ㊤㊥付
★	餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	2,547,200	SSC VAP	ALL 2万×1落ち D×28 付
★	ストリートファイターⅡ (ブランカ)	2,004,200	ゲーセン魔人(やちょ)	ALL D×71、Ⅱ×4 付
10	ファンタジーゾーン	37,571,000	でーちゃん	R－99+α (13周目7面)㊤付

中央プラザ大泉店　☆－0(25)

東京都練馬区東大泉1－35－6永楽ビル2F　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR－01R)	3,119,830	R S	参考
2	レイクライシス (WR－02R)	3,230,960	R・S	参考
3	ファイティングレイヤー	1,231,700	ARK	ALL 参考
4	月華の剣士2 (タイムアタック)	23人斬り	N・N	刹那使用
5	ストリートファイターEX2	2,455,500	KO1	D・ダーク ALL
6	上海万里の長城	772,120	さとし	北京 ALL
7	レイディアントシルバーガン	22,149,060	XIAO	ルート4 ALL
8	バトルシャーク	18,033,780	ひでえお	ALL
9				
10				

ジョイフルランドヒノーズ下井草店　☆＝0(24)

東京都杉並区下井草2－44－7長坂ビル1F　☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	14,022,880	なりしました。ダメな人	ALL 3 150万落ち
2	ビートマニア3rdMIX (スペシャル)	1157－67－4－12	ちくちくわんわん 最近人生弱気です。	
3	ビートマニア3rdMIX (ボーカル)	982－36－0－8	では失礼します。 SHC ちくわ	
4	超鋼戦紀キカイオー ストーリーモード	1,276,300	T K	ALL クイズダック
5	テトリス ザ グランドマスター	11'29"93	勝負だGLby	ALL GM
6	Gダライアス (ZONEξ)	34,077,410	T1－AFG T M	ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,141,700	DAB S	2周ALL 残×1
8	キャプテンコマンドー (ジェネティー)	245,520	闘山田BOOM	ALL
9				
10				

Jogo江古田店　☆＝1(159)

東京都練馬区旭丘1－71－10　☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソイテンファイターズJET	157,376,958	ビックリマーク×3	ALL フェイズⅡ ボロボロ
2	ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,263,300	ナリ中	ALL ㊤ ノーマルモード
3	ストリートファイターZERO3 (かりん)	7,190,800	オットコマエマックン	ALL ㊤ ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3 (コーディー)	6,804,300	江戸娘	ALL 1落ち ㊤ ノーマルモード
5	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	6,617,600	ザ必キラートマト ↑チューンアップ温泉	ALL 1落ち ㊤ ノーマルモード
6	ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	6,605,200	鶴来屋8号室	ALL ㊤ ノーマルモード
7	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	6,295,600	T Cue KOS	ALL ㊤ ノーマルモード
★	ストリートファイターⅢ (ダッドリー)	4,997,800	ぽーず	ALL ㊤
★	ストリートファイターⅢ (ネクロ)	5,263,500	ぽーず	ALL ㊤
★	プリクラ大作戦 (キララ)	51,509,300	LKR	ALL

東京レジャーランド小岩店　☆＝2(26)

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ザ・ハウスオブザデッド2	111,800	TYO チョイ	ALL ボーナス有
☆	電車でGO!2 3000番台 (207系)	409.5km	とり	ALL 8びょ 98点
3	電車でGO!2 3000番台 (田沢湖線E3雫石通過)	405.6km	目の前で出された人 An	ALL 100点 警笛1こ入
4	月華の剣士2 (あかり使用)	776,800	KOS GHC (コーフ)	ALL
5	月華の剣士2 (李烈火使用)	23人斬り	KOS－すずきくん	
6	マジカルテトリスチャレンジ フューチャーリングミッキー	22,181,800	D O	ボス前で死亡
7	DDRインターネットランキングVer. (アナザーモード)	181,494,200	KOS	ベター～ビッチ～パラ～EX パラ
8	バトライダーVer B Gバットマン カーペット	18,136,710	今井私行	ラスボスで死亡 +4面
9	パカパカパッション (スペシャルコース)	791,530	KOS－RFⅡ	
10	オーシャンハンター	316,010	U・A	ALL 294HIT

トライアミューズメントタワー　☆＝4(62)

東京都千代田区外神田4－3－10　☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ダンスダンスレボリューション (新バージョン)	398,847,600	大日本 コボルの人	アナザーHARD
☆	ダンスダンスレボリューション (新バージョン)	309,808,300	おしゃむ様ったら毎日しないと怒るんでし!	マニアックHARD
3	ダンスダンスレボリューション (旧バージョン)	289,293,300	ysk・CKD・RCA 与作	HARD 全つなぎ Great40
4	ダンスダンスレボリューション (旧バージョン)	138,257,400	Q?	ダブルHARD 全つなぎ Great66
5	パカパカパッション	1,140,380	HIBI	全曲ドラム ブルーイズ失敗
☆	パズルループ (ステージモード)	32,812,260	ZAC－Ristar	ALL
☆	パズルループ (とことんモード)	993,060	ZAC－Ristar	ALL
8	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,460,312	闘 井上 BOOM! (NOT 解説君)	ネコBOOM
★	ランドメーカー	99,999,999+α	Y Z	ALL 楼蘭子 パンテオン×13
10	デイトナUSA2 (中級)	2'47"684	集計は新バージョンで統一希望 KEN－2	TA 新バージョン

ヒットゲームBEST10

新作月華が首位奪取！

プレイヤー人気ベスト10 (11/16～12/13集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	630	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	530	カプコン
3	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	429	SNK
4	5	バーチャストライカー2VERSION'98	317	セガ
5	4	ビートマニア3rdMIX	305	コナミ
6	―	ガンバード2	295	彩京
7	3	ソウルキャリバー	238	ナムコ
8	11	ダンスダンスレボリューション	224	コナミ
9	―	パカパカパッション	181	ナムコ
10	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	168	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	バーチャファイター3tb	154
12位	テトリス ザ グランドマスター	149
13位	鉄拳3	100
14位	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	94
15位	超鋼戦紀キカイオー	71

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	614	SNK
2	1	ストリートファイターZERO3	533	カプコン
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	453	SNK
4	3	バーチャストライカー2VERSION'98	341	セガ
5	5	ビートマニア3rdMIX	308	コナミ
6	4	ソウルキャリバー	263	ナムコ
7	―	ガンバード2	238	彩京
8	7	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	198	セガ
9	15	ダンスダンスレボリューション	188	コナミ
10	8	バーチャファイター3tb	181	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	パカパカパッション	164
12位	テトリス ザ グランドマスター	136
13位	鉄拳3	125
14位	超鋼戦紀キカイオー	83
14位	ポップンミュージック	83



（富山県 P.N.都氏さとみさん）

2D格闘 久々の新作登場

今月は予想通りSNKの月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～が初登場で1位になりました。2D対戦格闘ゲームは3～4カ月の間隔が空くと次のゲームが恋しくなるもの。前作からの期待感は大きかったようです。

今回は新キャラがオーソドックスな人気を狙ったものが多く、前作で物足りなかったキャラクター性を補っています。ゲーム性も新キャラはあまり複雑なキャラはいません。

それは一般的に人気を広めるには役立っていると思います。しかし、深い駆け引きを求めているプレイヤーの期待に応えられる新キャラは意外にいません。また、前作に比べ大きな変更が少なく、それらの点で物足りなくて、止めてしまう人もいるようです。

それでも駆け引きが楽しめるゲームになっているのは確か。練られているので、実は今後も人気は保たれるのではないかと思っています。

安定したシリーズ ガンバード2

新作で上位に上がってきたのが彩京のガンバード2。非常に彩京らしい安定した作りになっていて、確実に遊べる安心感は高いものがあります。

ただ気になるのは、1周目の難易度の高さ。微妙な違いとはいえ、このところのストライカーズ1945Ⅱなどより難しい気がします。そこがどう影響するか？近接攻撃は加えてありますが、今後はもう少し違ったアイデア・構成が求められるところです。

その他、9位にナムコのパカパカパッションが入ってきました。タイミングを合わせて押したときの気持ちよさに多少欠けるのと上下の移動に見にくいところがあります。それでも一般人気は高く、基板ものの音楽ゲームで取っつきやすいものが出たことは評価すべきでしょう。

新作以外で目立つのはやはりコナミのDDR。大型ものが本来持っていた魅力とパワーが感じられます。既存のゲームというよりはカラオケにも近い感じ。一方ビートマニア3rdMIXは少し落ちついてきたようです。

新作で期待がかかるのはカプコンのジョジョの奇妙な冒険。出だしは好調のようです。その他、アタリのガントレットレジェンドなどに注目です。

（石井ぜんじ）

夢空間ファンタジー ☆＝0（18）

長野県茅野市ちの2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	3,189,800	B D	ALL 伝説のヒーロ
2	超鋼戦紀キカイオー	1,085,100	おじゃる丸Love♥ あすたろと	ALL
3	侍魂2アスラ斬魔伝	5'27"73	全一は3分台突入か？ ～あすたろと！	ALL 覇王丸 修羅
4	アシュラブレード (アリス)	493,900	ゲー処理	ALL クリアしただけ。
5	テトリス ザ グランドマスター	13'28"05	グランドテトラー PSY	Ly999
6	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,822,800	迷子の迷子の いや、何でもない。	ALL 今は対戦台
7	ブラッドブラザース	2,107,550	RS－X－H.S	ALL ネバ未使用
8	ペブルビーチ	+4	H N	ALL
9	龍虎の拳外伝 (ウイフー)	2'59"98	今月	ALL
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝1（49）

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	スペースボンバーVer B	11,264,800	おさる	ALL ノーミス
2	ガンバード2 (タビア)	1,345,800	NKS－LIT	2 3 連付
3	ガンバード2 (マリオン)	1,368,600	TAD	2 2 連付
★	ソルディバイド (ディオラ)	5,311,500	大猿王	ALL
5	テトリス ザ グランドマスター	10'57"40	ANP	ALL グランドマスタ
6	ライデンファイターズJET (ジャッジスピア)	162,457,514	Joup R	ALL 付 残・1 意味なし
7	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	2,045,900	しゃちょう	2 7 連付
8	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,090,100	TAD	2 6 連付
9	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'22"47	パン屋の娘	ALL
10				

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆＝0（28）

長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,175,270	LAC HERO	83-86-92 88 ALL
★	スカッドレース BVer (初級・夜)	2'00"08	MSO	マクラーレンF MTレースモード完走
3	スカッドレース BVer (中級)	2'25"40	D H D H	マクラーレンF MTT Aモード完走
4	怒首領蜂 (B S)	579,273,470	HLK	ALL残1
5	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	6,037,300	ザ☆キ ート マト	ALL
6		2'13"33	PSY	
7	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,070,200	自己 笑	ALL
8	ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,927,100	カイ 5万落ガ ダ5万落 シャドウ5万落	ALL もったいねえ 笑
9	鉄拳3 (平八)	1'31"90		ALLペアリングx2 笑
10	レイディアントシルバーガン (STAGE 2)	11,463,090	ST	ALL 達成おめでとー

グリーン・プレイランド ☆＝0（6）

岐阜県高山市西之一色町12－80高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション (スタンダード)	203,580	RYU&JUN	ALL 中級→上級→中級
2	パカパカパッション (スペシャル)	509,530	ECG&RYU&JUN	ALL 上級→中級→上級
3	ソウルキャリバー (エッジマスター)	2'55'35	DAN&ECG&RYU	ALL
4	ソウルキャリバー (御剣平四郎)	1'50"94	RYU	ALL
5	ソウルキャリバー (ジークフリート)	2'25"15	DAN	ALL
6	ソウルキャリバー (キリク)	2'48"52	DAN	ALL
7	ソウルキャリバー (ロック)	1'58"60	DAN	ALL
8	ソウルキャリバー (吉光)	1'41"12	RYU	ALL
9	ソウルキャリバー (ファン・ソンジョン)	2'48"70	ECG	ALL
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (庵社、アテナ、京)	450,300	RYU	ALL

アイリン夢空間 ☆＝5（462）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'12"62	猫汁8%	ALL
☆	ソウルキャリバー (ナイトメア)	1'17"00	猫汁100%	ALL
☆	ソウルキャリバー (シャンファー)	1'28"35	☆CATS きみちゃん	ALL
4	ソウルキャリバー (エッジマスター)	1'27"80	猫汁39	ALL
5	ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,058,100	☆カイル氏	ALL
★	ストリートファイターEX2 (チュン・リー)	3,072,400	☆CATS－きみちゃん	ALL
7	ストリートファイターEX2 (ほくと)	3,047,500	☆CATS きみちゃん	ALL
★	ストリートファイターEX2 (ダルシム)	2,990,800	G·CRUSH－ブロン	ALL
9	マジカルテトリスチャレンジ ミッキーアップダウンモード	123,528,900	ガーディアンはじめ	ALL 全消し×1 ドナルド使用
☆	レーシングジャムチャプター2 (初級A)	2'00"821	☆CAT'S－チョビ	完走 TT MT プレミア使用

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1 (21)

兵庫県川西市小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ルル)	21,571,870	ACE(某Ⓐ氏)	ALL 落ちまくり
2	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(レオン)	11,883,930		ALL
3	ファイティングレイヤー (ジグジット)	1,148,500	やっぱり即死？(笑) K.H	
4	ファイティングレイヤー (ジャニス)	970,400	ハメ？(笑)K.H	
5	マジカルドロップⅢ (ストーリー、ふつう)	7,480,590	M S	チャリオット ブラックピエロまで
6	カオスヒート (美月)	3,957,490	JKP－ラスボス	ALL(90%)
7	ティンクルスタースプライツ (ロードラン)	1,920,090	AKY	ALL MAX41
8	テトリス・ザ・グランドマスター	8'53"95	AKY	S6
9				
10				

タウンスポット・プレイランド ☆=1 (211)

大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	パパパ ピンパンチャンプ (タイムアタック)	33"01	入谷ダンサーズ27号 よあにん☆	ALL
2	月華の剣士2 (タイムアタック、斬鉄)	42人斬り	ITK=カンタロー	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー (ストーリー、キカイオー使用)	1,878,700	ERO－MKⅡ－ GANZ	ALL
★	サイキックフォース2012 (キース)	1'37"12	ITK=カンタロー	ALL
★	サイキックフォース2012 (カルロ)	1'33"61	ITK－カンタロ	ALL
★	サイキックフォース2012 (パティ)	1'44"02	マイト♡パティラブ 推進委員カンタロー	ALL
7	サイキックフォース2012 (ゲイツ)	1'54"74	ITK=カンタロー	ALL
★	サイキックフォース2012 (ウェンディ)	2'00"99	ITK=カンタロー	ALL
★	サイキックフォース2012 (玄信)	2'18"67	ITK=カンタロー	ALL
★	ストリートファイターEX2 (ブランカ)	2,980,700	水神　博幸　(21)	ALL　学生です

オレンジハットとなみ ☆=0 (2)

富山県砺波市新又147－１　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (楓)	1,360,400	D S	ALL　力
2	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	4,731,100	パパパパ　PUFFY	ALL
3	ダイナマイト刑事2	132,000	H.T	ALL
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(TOY)	8,272,890	NEG	R　5
5	ダライアス (EXTRA)	9,966,390	いたくら	L　Q　V ALL
6	プレジングスター (ウィノディオ)	55,851,680	いたくら	ALL
7	ガンバード2 (アルカード)	522,080	NAGI	R　6
8	ガンバード2 (タビア)	480,100	J　スケ	R　6
9	ガンバード2 (マリオン)	541,200	M.S	R－6
10	ガンバード2 (バルピロ)	490,800	SAT.	R－6

ファミリーガーデンPARTⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd (ゴウキ)	3,422,200	SRX	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (シューン)	2,767,600	RYO	ALL天
3	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	2,745,500	KID	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (ヒューゴー)	2,174,500	RYO	豪鬼まけ　ムキー！
5	ストリートファイターⅢ2nd (アレックス)	2,135,700	SRX	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd (ユン)	2,121,900	KID	
7	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	2,111,000	SRX	豪鬼まけ
8	超鋼戦紀キカイオー (轟雷)	2,872,200	SRX	大宇宙最強ヒーロー
9	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(エンジェル)	8,070,510	K.S	ALL
10	テトリス・ザ・グランドマスター	12'35"95	RAN－AIM	S8 グランドマスター

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=0 (9)

大阪府池田市石橋１－８－10ステーションプラザ３F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (アルカード)	1,319,600		2－1
2	ガンバード2 (マリオン)	1,458,700		2－2
3	ガンバード2 (バルピロ)	1,067,400	とりあえずクリア nWo　ケンツキ！	2－1
4	ガンバード2 (タビア)	1,220,000		2－1
5	ガンバード2 (アイン)	1,421,100		2　2
★	怒首領蜂 (Bタイプ)	643,500,490	ショット強化の逆襲！ hatty	ALL　ショット強化 残1　1周2.01億
7	キャメルトライ (エキスパート)	4'52"9	CAM	ノーマル玉　裏技 なし
8	パイプドリーム (コースC)	637,430	くるくる健ノ介	11面
9	パイプドリーム (コースA)	413,440	二代目一尻　YB9	13面
10	宇宙戦艦ゴモラ	475,400	㊙	8面

扇ケ丘レジャーセンター ☆=3 (284)

石川県石川郡野々市町高橋町86－２　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (ホン)	1,919,500	ZzRing ドザエモン　POKI	ALL　(裏)
2	ファイティングレイヤー (シャン)	1,030,600		ALL　(裏)
3	きらめきスターロード	ファンの人数 53,100	ASG－ 如月浪人－RIN	ALL　(裏)
☆	ストリートファイターZERO3 (かりん)	7,353,500	素晴C－チャイナぼう 乱丸店長ありがとう	ALL　(裏)(必) ございます
☆	ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	7,146,900	T.Clue　KOS	ALL　(裏)(必)
6	ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	6,433,900	POKI	ALL　(裏)(必)
☆	ストリートファイターZERO3 (ロレント)	6,277,600	ZzRingスキモンDC	ALL　(裏)(必)
8	ストリートファイターZERO3 (E.本田)	5,144,700	T.Clue－KOS	ALL　(裏)(必)
9				
10				

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=3 (34)

岡山県岡山市大福134－４　☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,123,600	ピカチョー	刹那　ALL
2	月華の剣士2	775,800	井宿	小次郎
3	ソウルキャリバー	2,48"23	ESP	T ATTACK 御剣・3R
4	ダンスダンスレボリューション	215,480,200	K	ハード
5	ランドメーカー	54,009,590	ダーツ	ALL　裏面　桜醤子
☆	ビートマニア3rdMIX	1256－1－0－1	ZZZあいくち	EX　テクノ
☆	ビートマニア3rdMIX	1198－24－5－2	ZZZあいくち	EX　スペシャル
☆	ビートマニア3rdMIX	1008－15－0－2	ZZZあいくち	EX　ボーカル
9	ライデンファイターズJET	112,925,482	DENSE－PAS－ HOE	P－2まで スレイブ
10	テトリス・ザ・グランドマスター	12'08"51	ぱすてる　チャイム1	ALL GM

コスミックプラザABC ☆=1 (105)

大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ウインターヒート (ショートトラック)	42"80	S.T(ミッキー)	中国
2	超鋼戦紀キカイオー (轟雷)	3,332,500	JMC－BBC	ALL ヒーローチャレンジ
3	ストリートファイターEX2 (バルログ)	3,010,300	KHJ	ALL 乱入×2
4	ストリートファイターEX2 (ほくと)	2,840,400	KHJ	ALL 乱入×2
5	ファイティングレイヤー (ホン)	1,938,800	KHJ	ALL
6	ファイティングレイヤー (雪舟)	1,835,600	KHJ	ALL
7	ファイティングレイヤー (ブレア)	1,561,400	KHJ	ALL
8	ファイティングレイヤー (鉄雄)	1,173,800	KHJ	ALL
9	ファイティングレイヤー (シャン)	1,147,600	KHJ	ALL
10	ファイティングレイヤー (アレン)	1'142,700	JMC－BBC (情報負け)	ALL

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0 (174)

愛知県名古屋市中村区則武１－11－９　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (鉄男)	1,084,600	TMC－ホモっち	ALL
2	ファイティングレイヤー (アレン)	1,006,900	えくすたあ	ALL
3	ファイティングレイヤー (ジグジッド)	936,900	えくすたあ	ALL
4	ファイティングレイヤー (ジャニス)	818,900	ABE	ALL
5	パカパカパッション (スタンダード)	97,340	H.I	ALL
6	パカパカパッション (スペシャル)	270,010	H.I	ALL
7	パニックパーク (パニックキング)	118	NYK	ファイヤーパニック
8	パニックパーク (パニックキング)	1,742	YJJ	ジョーズパニック
9				
10				

オキモト ☆=0 (22)

広島県広島市西区南観音３－15－３　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (斬鉄)	924,600	BMN	ALL
2	月華の剣士2 (刹那)	838,400	AAA	ALL
3	月華の剣士2 (楓)	783,700	AAA	ALL
4	月華の剣士2 (雪)	746,500	FUL	ALL
5	月華の剣士2 (天野漂)	713,700	AAA	ALL
6	月華の剣士2 (李烈火)	702,600	R・F	ALL
7	月華の剣士2 (鷲塚)	710,000	AAA	ALL
8	ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,500,600	DHC	ALL
9	ストリートファイターZERO3 (かりん)	2,688,000	CAE	ALL
10	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	2,460,300	FUL	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=0 (368)

大阪府豊中市玉井町１－９－３　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,123,400	CST	ALL つめ×3
2	ストリートファイターEX2 (D ダーク)	3,168,800	YMG－©	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,286,800	SEVEN－1－ ARE YOU OK	ALL
4	エスプレイド (相模祐介)	35,533,230	CYCLONE－ でるかボケーン	ALL 残5 6
5	鉄拳3 (木人)	1'33"71	熊？出るかボケ！ (老師的)	ALL 1ラウンド負け有
6	ドンキーコング	521,400	J G.K－ALL	L－21－4
7	ドンキーコングJR	156,900	出た！！！	L　6－2
8	パニックパーク (パニックキング)	1,218m	これって集計してないの？　やれやボケ！	ジョーズパニック (紳士的)
9	月華の剣士2 (雪)	701,900	豊中のみなさん お世話になりました。	ラスボス死亡 超てきとー　G M
10				

遊ingポイント・セオラ ☆=1 (6)

滋賀県草津市大路１－７－12　☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	テトリス・ザ・グランドマスター	9'55"93	もうNOVいない？	グランドマスター
2	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ルル)	8,382,880	OKI	ALL 左ルート　残1
3	ファイティングレイヤー (ジャニス)	961,000	ファイティングレイ屋 MZ神－ZⅡ	ALL
4	レイクライシス (WR－01R)	4,854,420	3月に東京遠征 セオラ組担任　飛炎	ALL 残0
5	レイクライシス (WR－02R)	5,965,180	そしがヤーズP・S	ALL 残0
6	超鋼戦紀キカイオー (ヒーローチャレンジ)	3,130,000	あおいゆーじ	ALL　轟雷
7	ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	4,313,900	本当にがけっぷち？ N Kジョニー	ALL X－ISM あと200万？
8	Gダライアス (μゾーン・カメ)	31,316,310	N Kジョニー	ALL　ノーミス 51200×1
9	バトライダーVer.B	13,089,210	SGL－FB－GL	ALL　マニア×3 ラスボス170万落ち
10	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,602,290	㊙ジャンヌアニメ化 G.T－ZTT	ALL 5面　910万

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=0 (8)

広島県広島市中区紙屋町２－２－17　☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2 (スコア)	1,897,600	黒笠　ねずぎよ	ALL斬鉄・力
2	月華の剣士2 (サバイバルモード)	42人斬り	でこっぱち　ねずぎよ	響・力
3	エスプレイド (いろり)	36,223,620	RDZ－K M	ALL　1ミス 300万落ち
4	ビートマニア3rdMIX (EX テクノ)	1227－23－1－9	お仕事頑張ってね SHC　ヤキサン	ALL
5	ビートマニア3rdMIX (EX スペシャル)	1153－71－3－13	ごくろうさまです！ SHC－ヤキサン	ALL
6	ライデンファイターズJET	160,453,224	XRX－大魔王	ALL3
7	ガンバード2	1,252,900	(－－メ)凸>M本	2－3　タビア 呪い×1
8	怒首領蜂 (タイプC)	424,147,810	CRS－WEST	ALL
9	ガンバード2	1,232,500	K・S	2－1　タビア 期待の新人 ガンバレ
10	ソウルキャリバー		大会は、広島で一番 盛り上がっています。	遠征者募集中！ だいたい土曜日です。

ゲームセンター・ピノキオ ☆=0 (39)

兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (EX.テクノ)	1220－29－2－9	RYAN	ALL
2	ビートマニア3rdMIX (EX.スペシャル)	1074－141－11－14	RYAN	ALL
3	スペースボンバーVer B	11,080,800	まえだあき♡	ALL
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(ルル)	8,397,780	We must stop ディック！	最終面ボス
5	月華の剣士2 (タイムアタック)	32人斬り	KTK	ALL　雪
6	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'17"94	たちなおり大作戦	ALL
7	ソウルキャリバー (エッジマスター)	1'48"00	えんそく大作戦	ALL
8	ソウルキャリバー (吉光)	1'52"05	ちっそく大作戦	ALL
9	ソウルキャリバー (マキシ)	1'57"30	アニメなんてダセェ 大作戦	ALL
10	ソウルキャリバー (キリク)	2'10"07	マブダチはクリントン	ALL

GAME'S MILK ☆=0 (86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－５　☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(TOY)	19,082,750	との仕様－⊘	ALL
2	月華の剣士 (人斬りモード)	45人斬り	FUJ	楓使用
3	ライデンファイターズJET (エイジスⅣ)	124,428,280	GSK	ALL
4	ライデンファイターズJET (ビーストウイング)	106,564,686	GSK	ALL
5	ライデンファイターズJET (チェイサー2000)	131,490,560	GSK	ALL
6	ライデンファイターズJET (イレイザー)	120,207,982	GSK	ALL
7	ライデンファイターズJET (フライングレイ)	123,874,856	GSK	ALL
8	ドラゴンセイバー (連付き)	2,160,330	天理剣聖 TEN	ALL ノーミス
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆＝2（17）
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	2,511,100	殺人鬼XYZ	ALL ワイズダック
☆	超鋼戦紀キカイオー ヒーロ チャレンジモード	5,672,300	殺人鬼XYZ	ALL オルソロ、ソ ㊦アタック 10本
3	月華の剣士2（スコア）	1,987,700	LLT 吟人	ALL 斬鉄 稼ぎ5回目スコア
4	月華の剣士2（サバイバルモード）	43人斬り	JAMA	ALL 高嶺響
5	月華の剣士2（サバイバルモード）	37人斬り	ALS－JOKER	ALL 斬鉄
6	月華の剣士2（サバイバルモード）	37人斬り	おとーさんΩ	ALL 示源
7	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ソロ）	10,282,080	JSH MAO	ALL
8	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	6,408,900	金欠のため終了 後はボロ²でした	ALL ㊥㊂ ユーリ355万自己ベ
9	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	5,360,700	ナイト財団もよもと れべるよんじゅうはち	ALL ㊥㊂
10	ビートマニア3rdMIX（エキスパートテクノ）	グレート数 1,239	㊙さんお元気ですか？	ALL

チャレンジバンバン ☆＝1（152）
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エランドール（マリーユ）	5′41″18	ま～くん	ALL
2	月華の剣士2（翁）	1,490,800	超カメハメ波	ALL
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ソロ）	18,351,730	S H	ALL
4	ライデンファイターズJET（スレイプ H）	148,028,626	FAD LXSⅦ	ALL
5	ストリートファイターZERO3（ケン）	6,429,100	★一暗黒龍	ALL
☆	ストリートファイターZERO3（本田）	5,249,500	FAD－IDA	ALL P×17
7	超鋼戦紀キカイオー ヒーロー（バルシオン）	3,721,400	FAD JAN	ALL P×5
8	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	22,484,780	AMT☆PPP	ALL
9				
10				

アメニティスペースOZ小野田店＆山口店 ☆＝0（40）
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝（覇王丸・羅刹）	5′26″26	K・T	1cALL
2	アシュラブレード（ZAN－B）	676,600	FB	1cALL
3	サイドバイサイド2（ランエボ・MT）	3′01″48	ZX9	1cALL 超ト級
4	パカパカパッション（スペシャル）	536,300	FBI	1cALL（3面）
5	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	5′57″97	NOR	1cALL
6	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（トーイ）	6,679,900	BCD	ST5
7	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（ソロ）	6,242,310	BCD	ST5
8	ショックトルーパーズ 2ndスカッド エンジェル	4,461,410	BCD	ST5
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士	765,300	Mr－AAA	ALL 響
2	ソウルキャリバー	2′08″50	Mr－VFX	ALL アスタロス
3	テトリス・ザ・グランドマスター	7′08″03	Mr－T・K	S3
4	サイキックフォース2012	3′51″69	Mr－HER	ALL ゲイツ
5	ダイナマイト刑事2	118,640	Mr－AZX	ALL ジーン
6	侍魂2アスラ斬魔伝	8′43″40	Mr－RZ	ALL 風間火月
7	超鋼戦紀キカイオー	3,020,200	Mr－Y・M	ALL ワイズダック
8	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	403,500	Mr－INA	ALL 餓狼
10	ランドメーカー	40,238,250	Mr－END	ALL 錬奇

モンキーハウス本館 ☆＝3（448）
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー（ホン）	1,833,400	TTM	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険（サンプルVer）	1,514,600	ゼルナム族1号	ALL 10万×4 50万×1
3	パズループ（ステージモード）	5,084,470	ゼルナム族1号	4－2
4	パカパカパッション（スペシャル）	553,650	00た（ゼロゼロタ）気合いが足りん	ALL
5	マジカルテトリスチャレンジ フィーチャリングミッキー	111,226,650	G M C 機械げえむの ごんちゃん㋷	ALL アップグウンテトリス
6	アシュラブレード	2,477,700	HIE	ALL MAXHIT 178
☆	ソウルキャリバー（エッジマスター）	1′24″59	HIE	ALL ㊥㊂ ㊃1分3秒あと10秒
☆	ソウルキャリバー（マキシ）	1′09″72	G M C 機 械T H㋷ つながらん	ALL ㊥㊂ ㊃48秒 あと10秒
9	ソウルキャリバー（アスタロス）	1′06″57	G.M.C.機 械T・H㋷ まるでダメ	ALL ㊥㊂ ㊃52秒 あと10秒
10	ソウルキャリバー（ロック）	1′15″62	機械UMA㋷ つながらん	ALL ㊥㊂ ㊃56秒 あと10秒

丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0（10）
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（高嶺 響）	1,185,900	BEE	1cALL
2	月華の剣士2（真田小次郎）	25人斬り	Y	1cALL
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,880,900	SSS	X－ISM 1cALL
4	ストリートファイターZERO3（E 本田）	2,029,000	SSS	X－ISM 1cALL
5	超鋼戦紀キカイオー（ボロン）	724,000	T N	ストーリーモード 1cALL
6	レイクライシス（WR－02R）	1,411,320	HZT	1cALL
7	レイクライシス（WR－01R）	1,560,440	ZZZ	1cALL
8	鉄拳3（ニーナ）	1,58″30	H U	
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆＝3（236）
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アルカード）	1,204,000	パワーダウン必須？ Darwin－SIZ	2－1 1周しただけです
2	エランドール（FIRE）	2′41″09	㊮㊠㊕KMM㋭ もうなくなりました	1cALL 379HIT
☆	アシュラブレード（CURFLE）	3,368,500	㊮㊠㊕KMM㋭ 1日クリアが限界	1cALL MAX184
4	ファイティングレイヤー（雪舟）	1,791,100	㊮㊠㊕KMM㋭ 連射がほしいです	1cALL 真ボスなし
5	月華の剣士	41人	㊮㊠㊕KMM㋭ あかりスタート超希望	サバイバルでTAか 響スタート 全然ダメ
☆	ブラッディア2（バクリュー）	1′45″23	EXR	1cALL
☆	デッドオアアライブ++（ライドウ ノーマル）	1′40″80	G塔氏結婚記念 御祝儀です 熊襲	1cALL 気合のみ もうやりたくない
8	デッドオアアライブ++（ライドウ バースト）	1′40″18	熊本のオタク全てを敵にまわすのが目標熊襲	1cALL やることいっしょ
9	ビートマニア3rdMIX（EXクラシック）	グレート数 1,190	RIN☆	・
10	ポップンミュージック（ハード）	300,000	ヒマ人 エロゲー㊦X	1cALL

サブカルチュア ☆＝0（176）
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2	1,476,800	篝で乱入してくる奴は死刑（怒） ㊐長	ALL 斬鉄 P×？
2	月華の剣士2	44人斬り	お手伝い JAMA	サバイバルモード ALL 響
3	月華の剣士2	41人斬り	お手伝い JAMA	サバイバルモード ALL 斬鉄
4	ビートマニア3rdMIX（エキスパートスペシャル）	グレート数 1,012	一人なのでもうどーでもいいって感じ ㊐長	ALL ユーロが超苦手（泣）
5	ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′08″98	㊐長	ALL
6	アシュラ・ブレード（アレス）	735,400	やっぱり時代はロリータじゃのう（喜）㊐長	ALL ㊂
7	アシュラ・ブレード（フーディー）	560,600	P助	ラスボス ㊂
8	アシュラ・ブレード（タロス）	717,300	P助さん、協力感謝 FE DRAY	ラスボス ㊂
9				
10				

えの木朝倉店 ☆＝1（12）
高知県高知市旭町3－104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3（ソドム）	6,660,200	[illegible]	ALL 連 X－ISM ノーマルモード
2	月華の剣士2	1,643,500	かかと落としごときで残像つけんな！ささお	ALL 守矢 李烈火有り
3	月華の剣士2	49人斬り	許さんぞ 義破門団！ ささお	ALL かえで
★	ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,614,500	聖徳太子の右ヒジに違和感!? スト㊐GUY	ALL 連 同
★	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,294,700	中足ストレートよねェだろ？ 京都Q入委	ALL 連 爪×6 カイリ終了110万
★	ストリートファイターEX2（バルログ）	3,200,300	秋定家軍団に感謝しかしてない 爆田	ALL 連 同 カイジ終了104万
7	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	21,411,330	1面の道中のみよいデキでした ささお	ALL ルル 連 4面ボス瞬殺 残0
8	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,923,300	初めてボムボーナス取った。 [illegible]	2－5 1周144万
9	ストリートファイターⅢ2nd（リュウ）	6,999,700	生き恥をさらしてしもった。 BBC	ALL ※120万ぐらい
10	ファイティングレイヤー	1,845,900	しかと焼き付けるのじゃ！ ささお	ALL プレア

ゲームスポット・フォーカス ☆＝0（3）
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（斬鉄）	1,953,500	JYO	ALL P4つおとし ノーミス
2	月華の剣士2（鷲塚）	1,099,800	YOS－JAC	ALL
3	月華の剣士2（骸）	1,046,600	真生F友会 LSA－S	ALL ノーミス
4	月華の剣士2（李）	1,040,400	真生F友会 ACE K	黄龍負け
5	月華の剣士2（あかり）	949,800	天帝MAI 新店舗は、、、？	ラスボス死
6	月華の剣士2（響）	899,700	死んだ、、、EVE	ラスト前死
7	月華の剣士2（タイムアタック）	39人斬り	YOS－JAC	鷲塚使用
8	ライデンファイターズJET（SLAVE）	111,585,556	真生F友会 ACE－K	フェイズ2中ボス 3ヶ月ぶり 連なし
9	ストリートファイターZERO3（ガイ）	2,600,000	ラウ仙人	ALL Z－ISM ノーマルモード
10	バツグン（アルティーノ）	16,330,850	HON－ESE	ALL 残×0 連なし

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0（84）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（アルカード）	1,081,900	今月も スコアやばいです	2－1 連付き
2	ガンバード2（マリオン）	1,267,600	Mr マリオン命	2－1即死 連付き かくにんなかお
3	ガンバード2（タビア）	1,253,900	上	2－2 連付き
4	月華の剣士2（ノーマルモード）	1,863,000	もうすぐ16さい	ALL 剣質 力 斬鉄
5	月華の剣士2（サバイバルモード）	51人斬り	烈矢らぶらぶみのぞー	剣質・力 斬鉄
6	蒼穹紅蓮隊（一号機屠竜）	34,735,985	23才	ALL連付き Ⓑ×15 コクベツ改1/4
7	マクロスⅡ（エキスパートモード）	4,211,000	HTR	ALL ㊥付き
8	バトルガレッガ（チッタ）	14,018,680	㊂KBN	ALL 変速㊥付き
9	ストリートファイターEX2（D・ダーク）	3,174,300	HID	ALL ㊥㊂付き
10				

タイトーイン空港通り店 ☆＝0（36）
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイプ）	146,713,644	FAD XS7	ALL ㊥
2	サンダードラゴン2（2P側）	5,526,190	SUR－XEX㋡（ジークバク！）	ALL ㊥
3	ぱっぷんぱっぷ（パズル）	1,311,500	坂本 りえ	ALL ふつう
4	鉄拳3（ジュリア）	1′43″40	HTG－TAK	ALL ㊂
5	鉄拳3（ジン）	2′14″03	HTG－TAK	ALL ㊂
6	Gダライアス（λ－ZONE）	29,659,600	SUR－Y Y㋳	ALL ㊥ オトシゴ
7	ストライカーズ1945Ⅱ（シンデン）	1,325,800	重松 陽子	2－2 ㊥
8	パニックボンバー	89,650	SUR－R T㋡（ジークバク）	ALL
9	マジカルドロップ2（ひたすら）	362,144	重松 陽子	7段
10	ナムコクラシックVol.1（マッピー）	228,930	SUR－R T㋡（じーくばく！）	ALL 2ミス

次回のスコア締め切りは
2月21日
（22日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法
方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。
方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。
この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件
1：ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。
2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。
3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。
4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明
ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

クロスマーケット

みんなで考えてほしい…ちょっとまじめな特集!

特別対談
趣味業界の今!!

アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン

X-MARKET

毎号アニメ、ゲーム等の個人情報が2600件・超 掲載!

2月情報号 好評発売中

定価450円(税込)



イラスト/
あかつきごもく

特別付録
「SNKトレカROUND2」
クロスマだけの
オリジナルSPカード
3号連続の第2弾です!

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方
応募用紙を使用し(コピー不可)、必要事項を書いてください。原則、B～Dは有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●
掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム59文字。 イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ(中):ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ(中):ネーム53文字。 イラスト・写真可。 掲載料1000円
Dサイズ(大):ネーム166文字。イラスト・写真可。 掲載料3000円

●住所公開・非公開について●
直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●
■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●
■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●
■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛　先

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月30日ごろ

※30日到着分までは翌月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 2/28号

キリトリ

X-MARKET応募用紙
※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ
(AからDまでのいずれかにマルをつけてください)　A・B・C・D

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
1売ります 2ゆずります 3買います 4ゆずってください ⑤友達募集 ⑥会員募集 7交換 ⑧原稿執筆(します&募集) ⑨私(達)に注目して ⑩その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名　■性別 男・女　■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生　■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)
ダイレクト・転送サービス
(どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B:150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

C　A　B　D

■公開用氏名(10文字以内)

住所　フリガナ
〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　(　　　)　　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

総力特集

AOU SHOW

1999 AOU SHOW GUIDE

最強ゲームはどれだ!?

さて次号は待ちに待ったAOUショー出展タイトルをドドーンと誌上公開するぞ。今回のショーは一般入場がないだけに、貴重な情報源となること間違いなし！各社からリリースされるタイトルがこの春、アーケードを賑わすことになること間違いなし！心して待て！

一押し
ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）
ガントレットレジェンド（ATARI/SNK）
グラディウスⅣ復活（コナミ）

攻略
■バトルギア（タイトー）■ゾンビゾーン（セガ）■ガンバード2（彩京）■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）■パワーストーン（カプコン）■ギガウイング（カプコン）

次号予告



すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

今号の募集

「超鋼戦紀キカイオー魂」ムック　お詫びとお知らせ

弊社刊「超鋼戦紀キカイオー魂」ムックに、頁入れ替わり（2頁と4頁）がありましたので、お詫びとともにお知らせ致します。

ご希望の方には、頁を訂正致しました商品とお取り替えさせていただきます。お手持ちの現品を下記の係まで郵便局より郵送にてお送り下さい。当社より送料負担にてご送品させていただきます（当社への返送は郵便局からの郵送をご利用いただきますようご協力下さい。郵送費=切手代につきましては同金額の切手を送品時に同封させていただきます）。

関係者並びにユーザーの皆様には多大なご迷惑をおかけ致しましたことにつきまして、この場をお借りして深く謝罪すると共に、今後もお引き立ての程よろしくお願い致します。

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社　『超鋼戦紀キカイオー魂 交換 係』まで

お問い合わせ連絡先：03-3293-9321
受付時間：月〜金曜日、午前10時〜午後5時

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■締め切り　地球が滅ぶまで

■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿

P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

■締め切り　特になし（常時募集中）

■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.253は予価510円で

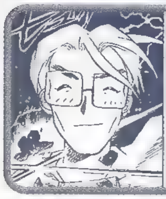
2月15日(月)発売!



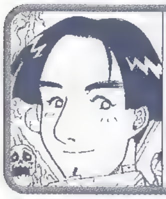
●1999年に突入したわけですが、今年はいったいどんな年になるのでしょうか？年末にはドリームキャストも発売され、アーケードレベルのソフトが登場してくるはず！うーむ、ゲームセンターの立場が危うくなるのでは…。ハードの進化はするだけしたと思うので、あとはゲーセンならではのソフトを期待するのみ！それが我らの生き残る道になるはず！とりあえず私はドライブゲームものの大ブームが来ることを願っておこう！　（ずるずる）



●さすがにマシンパワーに限界を感じ（いや、だいぶ前からなんだけど）、ついに買っちまいましたPⅡ450MHzマシン。なんと我が家のパソコン8台目にして初めてのデスクトップ（タワー）マシン。ようやく640×480の呪縛から解き放たれることができて感慨もひとしお。これでゲームもお絵かきも完璧！って実はまだ注文しただけなんだけどね。ああ～、早くISDNも入れてUOやりて～。　（まだまだ金がかかりそう…　ギィ）



●極端な話、人が生きてくだけならゲームは必要ない。でも、本来ないものがあるから、人はそれに興味を示す。どうも最近のアーケード業界は、「あって当然」という感覚でゲームをつくっているような気がする。大手メーカーのつくった「売らなきゃいけない」ゲームは、目立ちこそすれ興味をひかない。いくらでっかくても、球を2個くっつけただけの雪ダルマなんておもしろくないよね？　（はまー）

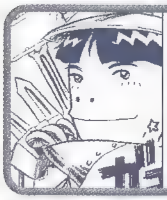


●今年は「手始めに部屋の片づけから」と思っていたが、お招きを受けて3日から新ブチケン邸へ…。まさ兄、ももやんと一緒に2泊3日の日程でひがな一日ワインを喰らったり、ダラプセ～と「ドカポン」に興じてみたりと、新年早々からダメ人間を大いに満喫！いざ、仕事始めとばかりに「DDR始め」へ出かけてみれば運動不足…急遽設立のジョギング部で足腰を鍛えますかね…。何はともあれ、本年もよろしくお願いいたします。　（伊勢猫）



●京都に帰省して、うち半分くらいは大阪の豊中に居ました（お母さんごめんなさい）。噂はかねがね耳にしていた豊中連の威力を、ハウスオブザデッド2で実感してきました（店長さんスゴイ！）。も～、4ボスの安定度には感動デス。

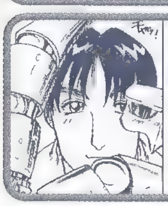
お正月に帰省するのは初めてで、大阪、京都共に様々な行く人来る人に出会えたのも楽しかったです。お世話になった皆様ありがとうございました。2月も行くかも？　（きらり屋）



における文章の連続性について、いくつかの考察をここに挙げていくことは十分に可能だと思われるが、あえて省かせてもらうことにした。一方、個人的に現在興味の対象となっているのが、ジャンプに好評連載中の「ヒカルの碁」であり、小畑健の描くキャラクターなのである。（DS1）っていうか藤原佐為が最高!! であり、おまけにあかりちゃんもサイコーって感じなのである。この思いを文章にて表現するのは、容易ならざることだろう。また後記



●忘れたいのに忘れもしない12月27日、カオスギア大会in浅草に辻氏と参加した。初戦はスターチップ装備済みのゲイナー（走る盾フェチ？）。一礼後に彼の「闇のゲームを始めるぜ…賭けるのはスターチップと…オレの命だ!!」を喰らい運気は完全にアチラ側へ、実力差もあり光の速さで掃討される我がガイア族。試合後に遊戯氏は一言、「実は私、RPGマガジンでカオスギア書いてるんですよ。そのうち聖カオスギア女学院を…」　（柵太郎）



●90年代もあと１年で終わりを告げようとしている。そこで気になるのが、2000年以降の年代の呼び方について。普通に考えれば「00年代」となるのだけど、ちょっと読みづらいし、言葉の響きが悪いので、個人的にはあまり好きではない。そう思うと「80年代」「90年代」というのは、とってもいい響きで気に入っている。コンピュータ業界でも2000年問題でトラブルが生じているようですが、何かいい呼び方ありませんかね？　（こーじ山下）



●死ぬるぅぅうううぅぅぅ。まさか晦日と元日を編集部で迎えるハメになるとは思わなんだ。「待って～もう一言」とかぶるけど、ゲームビジュアル専門誌「ゲーメスト＝グラフィックス」Vol.1がやっとこ完成＆発売するのであるる。まあ、Vol.1になってるけど、Vol.2が出るかどうかは割と未定。とりあえず発売中なので、手に取って見てみてね。あ、相川留美ファンは当然買うべし。　（YFFC北裏）

論

深く関わることで生まれる熱意

石井ぜんじ

ゲームとはどんなものだろうか。私にとっては、目標に向かって試行錯誤し、間違った方法では失敗し、正しい方法をこなせれば成功するというものである。どんなやり方をしても結果が同じではつまらない。

本当に面白いゲームとは、工夫して考えたりすればするほどうまくなれるものである。それがいわゆる奥が深いといわれるゲーム性である。この面白さは、一つのゲームにハマったものでないとわからない。良くできたゲームとは、やりこむほどに面白さが増すスルメのようなゲームなのである（スルメはかむほどに味が出るという）。

でも最近は、その深い面白さより、刹那的な面白さしか感じられない人が増えてきているように思える。確かに、ゲームは奥の深さだけではなく、単純に爽快だったりわかりやすかったりすることが必要だ。だが、最初のストレスを少しだけ我慢できれば面白くなるゲームはたくさんある。

ちょっとしたストレスさえ耐えられないのでは、本当の面白さは永久にわからないのではないだろうか。すぐ諦めずに続けていけば、ゲームの本当の面白さが見えてくると思う。それがわからないのは非常にもったいないことだと思う。それは対戦格闘ゲームに限らず、どんなジャンルのゲームにも言えることである。

さらに、ゲームに限らず、どんな趣味でも仕事でも、深く追求し始めると奥が深いものだ。深い面白さは、何かに継続して深く関わらないとわかってこない。また、深く関わって考えていかないと、物事に対する情熱は湧いてこないのではないだろうか。

私が信頼するのは、その深い関わり方から生まれる深い情熱である。不特定多数の情熱の薄い相手を信頼しても、いつどのように状況が変化するかわからない。ちょっとした流行の変化ですべては大きく変わってしまう。

一方、情熱のある相手を満足させるのは並大抵ではない。だが、その支持が得られれば、確実なものを成り立たせることができる。そのためにはクオリティの高さが必要だろう。また、関わり方の浅い人たちに、少し深い面白さを提示してあげることも必要だ。それによってだんだん仲間が広がっていく。自分の考えの原点はそこにある。

世の中で行われていることに実感が湧かない、自分のことなのに他人事に感じられるという人たちも現在は多くいるだろう。そういう人は不幸だと思う。ゲームでも何でもいい。何かに深く関わっていくと、新しい感情や面白さが得られるのではないだろうか。

待って～もうひとこと

●設定資料満載のゲームビジュアル専門誌「ゲーメスト＝グラフィックス」がやっとこ完成。今回は１冊まるまる使った「キャラクターデザイン特集」。ゲームのキャラクターイラスト・CG集、画面DATA紹介、開発者インタビューに加え、大量の開発設定資料を収録。アーケードの最先端の技術で表現される「キャラクター」というものの現状をとらえられたと思う。とりあえず見てみそ。　（ゲーメスト編集部：北裏）

●昨年暮れ発売の、ゲーメスト１／30号の付録「1999 ゲームメーカー描き下ろしカレンダー」ですが、１月のビデオシステム、10月の彩京のイラストが、諸般の事情により、本来予定していたはずのイラストが掲載されませんでした。ビデオシステム、彩京、並びに関係者の方々に多大なるご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫び申し上げます。　（ゲーメスト編集部一同）

表紙の裏をとれ

今回また『月華』です。二人とも新キャラさんです。

さてこの本が出るコロには『トゥルラ2』も出ておるでしょう。前の時よりもシステムが楽しげなので、遊ばしていただくっす。みんなもな！

昨年度中『央華』の仕事をさせていただきやして、3枚新しく描きおろしさせていただきやした。買ってね。

進む方向が見えた。うむ！

藤原ひさし

次号GAMESTは2月15日(月)発売

いっくよー!!!

POWER STONE パワーストーン

TM

担当：チーム力石

**カプコン期待の新機軸、いよいよ出荷だ！(2月上旬予定)
だまされたと思って、まあ100円入れてみそ。**

まったくカ・ン・タ・ンだ!

パワーストーンの基本操作

難しく考える必要はないから、フィーリング重視でプレイしちゃおう！

担当：GYU

いままでの対戦格闘ゲームとはひと味違う格闘アクションゲーム「パワーストーン」。新しいタイプのゲームということでちょっと難しそうに思えるが、このゲームはだれもが楽しめるようにとてもカンタンに操作できるようになっているのだ。何はともあれ、まずはプレイしてみよう！

キャラの移動

パワーストーンにはコマンド技が存在しないので、レバーは基本的に移動するときにだけ使えばいい。移動は行きたい方向にレバーを入れるだけ。そうすればその方向にキャラクターが走り出すぞ。ちなみに、テーブルなどの小さな（？）起伏なら走るだけで乗り越えることができるが、段差は乗り越えられない。その時はジャンプボタンで飛び乗ってしまおう。

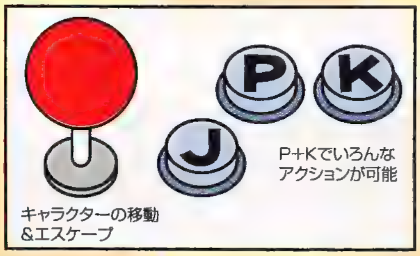

レバーを入れるだけでキャラクターは走りだす。小さな段差は乗り越えるぞ。

打撃技

パンチボタンとキックボタンを押せば、それぞれに対応した打撃技を繰り出すことができる。チェーンコンボのような攻撃も存在するが、とにかくバリエーションが多いので、ボタンを適当に連打するだけでも簡単に出せるはずだ。
　また、ジャンプ中ならPやKやP+K入力でジャンプ攻撃を繰り出すこともできるぞ。


とりあえずパンチボタンやキックボタンを押せば打撃技を出せる。


そしてこのあと、さらにボタンを押せば簡単にチェーンコンボにつながるぞ。



投げ

パワーストーンで投げを狙う場合は、相手に接近してからパンチボタンとキックボタンを同時押しすればオーケー。空中投げを狙う場合も、ジャンプで相手に接近してからパンチ+キックボタン入力だ。
　ちなみに地上投げの場合は、相手と同じタイミングで投げ入力することで投げ抜けすることが可能だ。


パワーストーンで投げを狙う場合は、相手に近づいてから……、


パンチボタンとキックボタンを同時に押せばいい。まったくもって簡単だ。

ガードがなくても大丈夫！

前にも本誌で紹介したが、このパワーストーンにはガードというものがない。こう言うと相手の攻撃に対して、なすがままのような気もするが、どうかご心配なく。パワーストーンには、ガードの代わりに「エスケープ」という防御テクニックがあるからだ。
　このエスケープは、相手の地上技をくらう直前にレバーを入れると発生するようになっている。ちょっと難しそうだけど、レバー方向はどこでもいいので、いざとなったらレバガチャでもいいぞ。


敵の打撃技をくらいそうになったら、とにかくレバーを入れてみよう。


レバガチャでも簡単にエスケープできるぞ。ガードがなくてもこれで安心だね。

P.S.GAMEST Q&A　G　Q：先日、D.O.A.++をプレイ（レイ・ファン使用ジャン・リーとのCOM戦で途中で終わってしまった）しましたが、エンディングはないし、納得がいかないです（2分58秒台でクリア？）。ちゃんとしたエンディングはあるのですか？どうかお教えを…。／奈良県　P.N.魍魎女王さん←

格闘アクションたる由縁はここにある
フィールドを利用したアクション

フィールドを生かしたアクションがパワーストーンのウリの1つ。アクションの操作の基本はP+K同時押しだ！

格闘アクションと銘打たれたパワーストーンの最大のウリ。それは立体的なフィールドを生かしたアクションにある。天井にぶらさがったり、バズーカをブッ放したりと、そのバリエーションはとにかく豊富だ。

しかし、バリエーションが豊富だからといっても、難しく考える必要はまったくない。これらのアクションは基本的にパンチとキックボタンの同時押しだけで繰り出せるようになっているのだ。


フィールドにある箱などに近づくとサークルが表示されることがある。


ここでパンチ+キックボタンを押せば状況に応じたアクションを繰り出せるぞ。

たとえばフィールドに箱が転がっていたとしよう。この箱に近づくと箱を中心にサークルが表示されるようになる。このときにパンチ+キックボタンを入力すると、箱を持ち上げるといった具合だ。

ただし、アクションの一部にサークル表示されないものもあるので、「何かできそうだ」と思ったなら、とりあえずパンチ+キックを押してみるといいだろう。


とりあえずP+Kでアクション（この場合ぶらさがり）してから…、


そのままPかKを押せば、それぞれ特殊攻撃を出せたりする。

キャラによるアクションの違い

同じ状況でパンチ+キックを入力しても、キャラクターによってはまったく別のアクションに変化することがある。

たとえば柱に接近してパンチ+キックを入力すると、ふつうのキャラなら柱に掴まって扇風機のようにグルグル回転する攻撃が出るが、ガルーダのような重量級キャラの場合は、柱を引っこ抜いてから、その柱を振り回す攻撃に変化するのだ。また、アクションだけではなく、箱を投げるスピードも変化したりするぞ。


ふつうのキャラで柱に近づいてパンチ+キックボタンを押すとこんな感じ。


重量級で同じことをやると柱を引っこ抜いて攻撃する。まったく別のアクションに…。

勝利の要はやっぱりコレ!
パワーストーンを集めて変身しよう!

パワーストーンを3つ集めると変身できる！変身すれば超強力な必殺技で圧倒的優位に立てるぞ！

ゲームタイトルにもなっている魔法の宝石「パワーストーン」。この宝石を3つ集めるとキャラクターは変身して、時間経過とともに減っていくゲージが画面下に表示される。このゲージが切れるまで変身していられるわけだが、この間にパンチボタンやキックボタンを押すとパワードライブ技を、パンチ+ジャンプボタンやキック+ジャンプボタンを入力すると、超威力のパワーフュージョン技を繰り出せるのだ（どちらも空中からでも出せるぞ）。ちなみにパワードライブは威力は低い分（それでも通常技に比べれば高いけどね）、ゲージを少ししか消費しないといった特徴があり、パワーフュージョンは威力が高い分、ゲージをすべて消費してしまうといった特徴があるぞ。

また、変身中は必殺技を撃てるだけじゃなく、攻撃をくらってもひるまない"スーパーアーマー状態"になるので、気にせずガンガン攻め込んでいこう。


パワーストーンを3つ集めることができればキャラクターが変身する！


変身中は画面下にゲージが表示されて、これがなくなると元に戻る。


変身したら、まずはゲージの消費量が少ないパワードライブで牽制して……、


ゲージが少なくなったら一気にパワーフュージョンを放出してしまおう！

パワーストーンを揃えさせない秘訣

パワードライブやパワーフュージョンはとにかく強力な攻撃なので、変身はできる限り阻止したい。ここで相手にパワーストーンを揃えさせない秘訣を2つ説明しよう。

まず1つは画面下中央にあるレーダーを見ること。このレーダーにはパワーストーンのある場所が表示されるので、出現と同時に取りに行こう。

そして2つめは相手をダウンさせること。ダウン技を当てると相手はパワーストーンを落とすので、すかさず回収。


画面下中央にあるレーダーにパワーストーンの位置が表示される。要チェックだ！

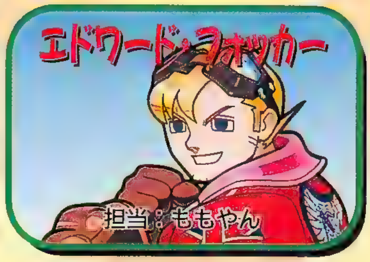

ダウン技を当てれば相手からパワーストーンを奪うこともできる。重要だよ！

P.S.GAMEST Q&A G →A：女王さんの言う「ちゃんとしたエンディング」がムービーとかそれ用の絵というものであれば、残念ながら++にはないです。画面がセピア調になりキャラの台詞→スタッフロールがそれで、最近の3D格闘ゲームは容量の関係でどれでもそんな感じです。（アディオスToshi）

テクニック集

基本的にキャラクターに大きな差はないとはいえ、誰でもいいかというものでもない。それぞれがどんなキャラクターかは、ここを読めばバッチリ！ぜひ参考にしてほしい。

設定資料を見たいなら⬇「グラフィカルゲーメスト」定価1200円（税別）で絶賛発売中!!



大英帝国のニューヒーロー

真紅の戦闘服に身を包むUKヒーロー、フォッカー。このキャラはスピードとパワーのバランスがよく、非常に扱いやすくなっている。また、2段ジャンプもできるので高低差を気にせず、自由に動き回ることができるぞ。

パワーストーンを集めると、ミサイルを乱射するロケット野郎に変身するぞ。

変身後の基本はPのホーミングミサイル。なかなか当たらないが、これで相手を追い詰めていくのだ。

相手が接近してきたら、Kのファイヤートルネードが有効。自分の周囲に攻撃判定を発生させるので、簡単に相手を巻き込むぞ。

2種類のパワーフュージョンは使い易く、なかなか強力。P+Jは全方向に十数発のホーミングミサイルをバラまく飛び道具攻撃。K+Jは突進を繰り返す、打撃技だ。ヒットさせやすく強力なので、K+Jを使っていこう。


K攻撃は接近戦で超有効!近づいたらとりあえず出しとけ。


数発のミサイルを全方向に一斉発射!避けられるかな?



バランスのとれた必殺技

リョウマの基本技は刀による攻撃なので、他のキャラよりもはるかにリーチが長い。相手の攻撃が届かないところから攻撃できるのは、非常に大きなメリットだぞ！

リョウマのパワードライブは、Pボタンが雷を伴った剣による攻撃、Kボタンが地面を這って飛んでいく超高速の飛び道具になっている。近距離では前者、遠距離なら後者を使っていこう。また、ジャンプ中に出せば、前者はゆっくりと飛んでいく誘導弾に、後者が急降下攻撃から飛び道具に連携する必殺技に変化する。誘導弾で相手を追いつめてパワーフュージョンを狙っていくといいぞ。

パワーフュージョンは、P+Jがブーメランのような飛び道具を大量に発射する攻撃、K+Jは回転斬りを出しながら空中に跳び上がる攻撃だ。できれば威力の高い後者を狙いたいが、リーチが短いので、届かない場合は前者を使おう。


キックボタンの飛び道具はスピードがとにかく速い。狙い撃ちだ！


K+Jは威力が高いので、チャンスがあったらすぐに使おう！



スーパーサイヤ人参上!

免許皆伝のため、パワーストーンを求めて旅する拳法家。小柄で身のこなしが軽いのが特徴だ。「オッス！おいらワンタン！」や「ハラ減ったぁ〜！」などのボイスからうかがえるとぼけたキャラクターから一転し、変身後は精悍な顔立ちに。

変身時のPは、前に突きだした掌から飛び道具を放つ。地上、空中ともに3発まで連射が可能。Kは、回転して竜巻を起こし、周囲の相手を巻き上げる技。至近距離の相手にはまず当たる。投げるために近寄ってきたり、跳び込んでくる相手にも有効だ。

パワーフュージョンのP+Jは、膨大な気を集めて超特大の気塊を投げつける技。出は遅いが、気塊の判定はかなり大きい。K+Jだと相手に突進し、ヒット時に乱舞を叩き込む技を繰り出す。ジャンプ中でも使えるが、高低差をサーチしてくれない点に注意が必要。カッコイイ技なので狙ってはいきたいが、地上、空中ともにかわされやすいので、P+Jのほうをメインに狙っていこう。


至近距離では迷わず竜巻！対空としても高性能だ！


K+Jはカッコイイけど当てにくい。元〇玉（P+J）メインか!?



あなたの運命どうかしら?

神秘的な魅力を持つアラビアンナイトな感じの大人の女性、ルージュ。彼女はPKを使ったコンビネーションが非常に多彩で、使い分けができるようになると面白いキャラになるぞ。

パワーストーンを集めると、火を自在に操る炎の精霊の姿となる。

P攻撃は一直線に炎を出す火炎放射。威力は大きいが、直線的なので当てにくいかも。ジャンプ中Pは炎を地面にバラまき、一帯を火の海にする範囲攻撃となる。K攻撃は空飛ぶ絨毯での体当たり技。近い相手には、この攻撃が当てやすいぞ。

パワーフュージョンは3種類。P+Jは地面を大爆発させる広範囲攻撃。威力も高く使いやすいぞ。K+Jは周りにハートをバラまき、ヒットすると連続で攻撃を叩き込む技。そこそこの範囲をカバーするのだが、ジャンプに弱いのが難点だ。ジャンプK+Jは炎の魔神を呼び出し、巨大な火球を打ち出す飛び道具技。逃げ回る相手には、これが確実だろう。


Kは魔法の絨毯で体当たり攻撃。ジャンプからが使い易いぞ。


炎の魔神が巨大な火球を連射する。なかなか避けられない。

P.S.MESSAGE　G　「まだまだ現役君」でD&Dシャドーオーバーミスタラの攻略をしてほしいっす。最近、近くのゲーセンに入って、学校帰りに友達とやりに行くのですが、オレ以外はまだヌルいのです。新しい仲間と1コインクリアしたいのでよろしくおねがいします。／神奈川県　P.N.ファイナルスト←

キャラクター別ワンポイント



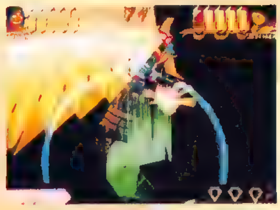
K+Jのチャンスを見逃すな!

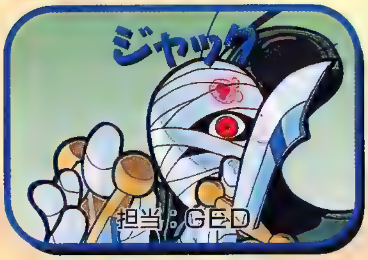
重量級キャラのガルーダは、投げ技の威力が高かったり、柱を引っこ抜いたりと、とにかくパワーを感じさせるキャラ。また、移動速度は遅いが、アイテムを投げるスピードが速いといった利点があるぞ。

ガルーダのパワードライブは、パンチボタンが幅の広い飛び道具、キックボタンが対空攻撃になっている。飛び道具はホーミング性能がほとんどないが、スピードが速いので変身時の牽制攻撃としてガンガン使っていこう。ちなみに、ジャンプ中にキックボタンを押せば、地上とは反対に急降下攻撃を繰り出せるぞ。


Pの飛び道具は誘導性能こそ低いが、スピードが速いので牽制に使おう。

パワーフュージョンは、P+Jが空中から相手に向かって大量の槍が降り注ぐ攻撃、K+Jがジャンプしながら相手を掴むキャッチ投げになっている。特にK+Jのほうは威力が高く、掴めればゲージ半分ものダメージを与えられるので常に狙っていきたい攻撃。対地上戦でも密着していればつかめるが、対空ならキャッチする範囲が広がるぞ。


キャッチ投げのK+Jは威力の高さが魅力。対空にも使えるぞ!



全身凶器の切り裂き魔!

絶品の宝石「パワーストーン」の噂を聞きつけ旅に出た、切り裂き魔ジャック。怪しい風貌だけでなく、四つん這いの昆虫ライクな走行スタイルが特徴的だ。走行時は姿勢が低いので、飛び道具などをかわしやすいのも大きな利点。

変身後のPやKは、手に装備したカッターをヨーヨーのように伸ばす攻撃。Pだと相手方向にまっすぐ伸ばし、Kだと相手の胴を薙ぐように大きく横に振る。リーチは長いが、カッターが戻ってくるまで動けないので、むやみに振り回すのは止めておこう。

パワーフュージョンのP+Jは、両手を広げつつ回転し、上昇する技。ヨーヨーの懐に潜り込んでかわそうとする相手に対し、対空技のように使うことが多い。K+Jは上空にナイフを投げ、相手めがけてナイフの雨を降らせる技。空中からだと上には投げず、そのままダイレクトに相手へ投げつける。


周囲の相手を巻き込み、切り裂くP+J。至近距離ではコレを狙うべし。


歩きでかわされてしまうP+Kだが、段差や障害物などに少しでも引っかかればヒットするぞ!



力比べといこうか!

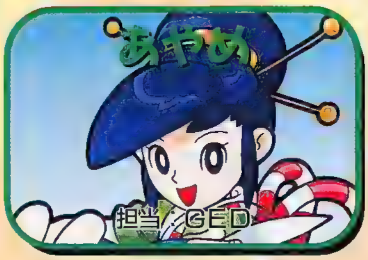
炭坑での重労働も楽々こなしてしまうような巨体を持つ、ガンロック。一目見てわかるように、超パワーキャラだ。パワーはあるが小回りが利かないので、障害物を投げて相手の動きを止めていこう。パワーストーンを集めると、とても硬そうな岩石魔神と化す。鉱山で働くガンロックにピッタリの変身だ。

変身後のPは岩石投げとなる。逃げ回る相手への牽制技となるだろう。Kは高くジャンプしたのちに、地上全体に地震を起こす。このとき相手が地上にいればダメージとなり、さらに気絶までするのだ。なかなか使えるぞ。


岩の塊となり相手を追い掛け回すP+J。レバーとジャンプを使って動かそう。

パワーフュージョンのP+Jは巨大な岩石球と化し、転がってダメージを与える突進技となる。レバーで方向を変え、Jでジャンプすることもできるぞ。K+Jはジャンプで地震を起こしたのち、無数の岩を降らせる。範囲が狭いのか、なかなか当たらないぞ。


地震から岩を落とす、K+J。なかなか当たらないのが難点である。



元気はつらつおてんば娘!

普段は旅芸人一座の看板娘だが、実は一家揃って忍者の家系で、「力石」探索の命を受けている。すばしっこく、アクロバティックな動きはお手のもので、2段ジャンプできるという特徴を持つ。

変身後は、Pで背中の特大手裏剣を投げ、Kで消え際に攻撃判定を持つ瞬間移動技を繰り出す。瞬間移動は、地上からだと自キャラの真上上空に出現し、空中からだと真下の地上に出現する。

パワーフュージョンは、P+Jで非常に誘導性能の高い拡散誘導手裏剣を投げる。P+Kだと一定距離突進し、ヒットすると乱舞を叩き込む技を繰り出す。どちらも空中で出せるが、P+Kは高度差をサーチしてくれない点に注意が必要だ。とにかく拡散誘導手裏剣の誘導性能が高いので、確実にダメージを与えたいなら迷いなくP+Jを使おう。


障害物を貫通し、抜群の誘導性能を誇るP+J。超安定技。


K+Jのダメージ自体は安定しているが、比較的当てるのが難しい。

P.S.MESSAGE G
・ライカーズの3人目君 ◆ふーむ、シャドーオーバーミスタラは、何と我が新声社ゲーメスト編集部でもムックを出していたというこの事実!知っていたかな?詳細な攻略はもちろんのことモンスター図鑑やアイテムリストまで!これ買ってね。ちなみに¥1480也。(ノリック)

この春最大の注目作！

餓狼伝説 WILD AMBITION™



ハイレスポンスのうたい文句に偽りなし。ライトな感覚で楽しめるゲームだ。

システムページ担当：珈琲ふりーく
キャラページ担当：CHU

ギース・ハワード出場！

やはりあの方はいた！圧倒的存在感は3Dでも健在!! 選びかたは、キャラクター選択画面でビリーの位置から右にカーソルを1つ移動するだけ。順次情報公開していくので、待て次号！



ハイパーネオジオ64による3Dの餓狼伝説が発売された。ボタンを押したことに対する応答性の良さ、きびきびとしたタイトなアクション、おそらく、皆が気になっているであろう部分は高いレベルでクリアされている。それは一度触れるだけではっきり感じることができるはずだ。

それでいて無味乾燥にはなっていない。キャラクターのアクションにはデフォルメがきいており、SNKキャラ独特の味をしっかり持っている。少々薄味かな？という印象もあるが、一部の表現には2Dの餓狼伝説シリーズを超えているものもあるし、抑えた部分が緊張感を生むことにもつながっている。

ハイパーネオジオ64のパワー炸裂Newタイトルが登場したのだ！

ゲームシステム概観

ゲームシステムは4つの要素に分けてとらえるとよい。

1つ目は軸ずらしだ。ポリゴン格ゲーではおなじみの行動。餓狼伝説の場合、ライン移動の3D版と考えることもできる。

軸ずらしの出かかりには対打撃無敵がある。ただしテリーのラウンドウェイブのように横方向に幅広い攻撃判定を持つ技に対しては、出かかりの対打撃無敵で攻撃をかわしてもその後の隙で攻撃をくらうことになる。

軸ずらしは、対打撃無敵と書いたように相手の投げをくらってしまうぞ。

Dボタンによる特殊な行動としては投げ間合い内で➡＋Dを入力することにより、相手の背後を取ることができる。ここからは連続技を狙える。



軸ずらしの対打撃無敵。その後の硬直は長めだ。

2つ目はコンビネーションだ。これはRB2のコンビネーションアタック的なものである。基本コンビネーションは立ちやしゃがみのABCだ。このコンビネーションの最後のCはレバーを色々な方向に入れておくことで変化する。ABCルート以外にもCCCやAAAAAなど、キャラによって様々なコンビネーションが存在する。



コンビネーションの基本はABC。

3つ目はヒートゲージシステムだ。これは斬新な、概念的によく考えられたゲージシステムである。RB2でいうところのブレイクショットや潜在能力的なものが関係してくる部分だ。このゲームの最も重要な部分と言ってよいだろう。ヒートゲージシステムは、次の小見出しで集中的に見てみることにする。



キムの「鳳凰脚」はオーバードライブパワーだ。

4つ目はガードだ。このゲームには隠しパラメータとしてガード耐久値が設定されている。ガードし続けるとガード耐久値が減少していき、残り少なくなるとガード時のグラフィックやSEが変化する。さらにガードし続けてガード耐久値がなくなるとガードデストロイドとなり、ガードしていた側に一瞬隙ができる。

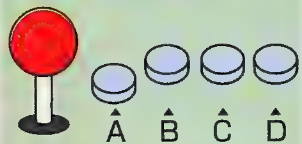
ガード耐久値は時間によって回復する。ガードデストロイドはヒートゲージシステムのDANGERとは別物だ。

ガード関連ではガードインパクトというものも存在する。攻撃をガードした瞬間にレバーを2回入れることにより、攻撃を押し返して間合いを離すことができる行動だ。必殺技をガードしたときもガードインパクトを使えば削りダメージを受けない。ただしガードインパクトを使うとガード耐久値が大幅に減少する。



ガード中にゲージを使って出せるカウンターアタック。

基本操作

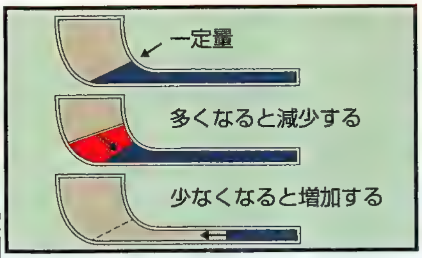


基本操作一覧			
レバー操作		ボタン操作	
⇧	垂直ジャンプ	Aボタン	パンチ攻撃
⬀	前方ジャンプ	Bボタン	キック攻撃
⇨	前進	Cボタン	威力大攻撃
⬂	しゃがみ前方移動	Dボタン	軸ずらし
⇩	しゃがみ		
⬃	しゃがみ(下段ガード)		
⇦	後退(上段ガード)		
⬁	後方ジャンプ		

特殊操作			
大ジャンプ	ダッシュ中に➚	受け身	相手にふっとばされて地面にバウンドする寸前にD
小ジャンプ	レバーを上方向に短く入力	挑発	A+B
クイックダッシュ	➡➡(レバーを入れっぱなしにするとダッシュ)	軸ずらし(奥)	D
バックダッシュ	⬅⬅	軸ずらし(手前)	⬇+D
投げ技	➡+C	ダウン攻撃	⬆+C
体当たり攻撃	クイックダッシュAorBorC	投げ抜け	相手の投げコマンドの最後のレバー方向+C
		ダッシュ小ジャンプ	ダッシュ中に➚を短く入力

＊垂直ジャンプとバックジャンプは空中ガード可能。
＊C攻撃や特殊技、必殺技がぶつかり合った場合、相打ちとなりお互いが弾きあってよろめく。このよろめきは必殺技でキャンセル可能。

ヒートゲージシステム



ヒートゲージシステムはこのゲームの中核となるものだ。

ヒートゲージは時間の経過によってある一定量を保とうとする性質を持っている。ゲージの青い部分が満タンになっている量がその一定量だ。一定量より多くなれば減少していくし、一定量より少なくなれば増加していく。

一定量より増加しゲージを振り切るとMAX状態となり、ゲージを使用するまでMAXであり続ける。一定量より減少しゲージがなくなるとDANGERと表示されその状態で攻撃をうけるとフラフラ状態になって一時的に行動不能になる。

ゲージが増える行動は、
・通常技を相手にヒットorガードさせる
・必殺技を出す
・挑発を出す
・相手の技をガードする

となる。そしてゲージが減る行動は、
・相手の技をくらう
・ゲージを使用する技を使うである。

ゲージを使用する技(行動)の内訳はオーバードライブパワー、ヒートブロウ、カウンターアタックの3つである。

●オーバードライブパワー

RB2では潜在能力だった技が割り当てられている傾向にある。ただしこのゲームでは必ずしも体力ゲージが赤点滅している必要はなく、ヒートゲージがMAX状態であれば出すことができる。ゲージの使用量はほぼ全量だ。オーバードライブパワーを2種類持っているキャラもいる。


MAX状態になると、時間による増減はなくなる。

●ヒートブロウ

ヒートゲージがMAX状態で使うことができる。ガード不可の攻撃で発動直後は無敵だ。ヒットすると相手はフラフラ状態になる。空中の相手にヒットした場合は大きく浮き上がる。

ヒートブロウは通常技や必殺技をキャンセルして使うことができる。また、地上でダメージを受けているとき（一部の技を除く）にくらいをキャンセルして使うことができる。くらいキャンセルでヒートブロウを出して相手にヒットしたときも、相手は空中に大きく浮き上がる。

ヒートブロウのゲージの使用量は9割程度だ。


ヒートブロウには出かかりに無敵があるぞ。

●カウンターアタック

ヒートゲージを7割程度使用して使うことができる行動。相手の攻撃をガード中に、レバーを前に入れつつA+Bを押すことにより、ガード状態から反撃することができる。立ちガードからであれば両ガード可の、しゃがみガードからであれば立ちガード不可のカウンターアタックが出る。

挑発は重要だ

挑発はゲージが増える行動である。挑発モーション中じわじわと増えていき、増加量は意外に多い。挑発はレバーを入れればすぐに止めることができるので、相手に攻撃される直前までゲージを溜めていることができるぞ。



挑発は通常時と体力赤点滅時で異なる。赤点滅時のほうがゲージ増加量は多い。

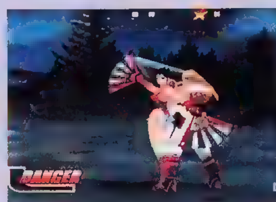
交互に訪れる有利不利

このゲームは、対戦の双方のプレイヤーが交互に有利不利になるようにする、ということが強く意識されてつくられたようだ。

ヒートゲージの性質からしてそうで、ゲージを使用した後はオーバーヒートしやすいので守りに入ってゲージを回復させたいが、そうすると相手の手数が多くなって、今度は相手のゲージがMAXになりやすくなる。

コンビネーションの技性能もそういう調整がなされており、コンビネーションをガードされると、相手側に主導権が移ってしまいやすい。

単純な仕切り直しになることはほとんどない。シーソーのように交互に有利不利が訪れるのがこのゲームの特徴だ。



ゲージ技は強力だが、



ゲージを使った後はオーバーヒートしやすいという弱点がある。

攻め手に困ったら

対戦で攻め手に困ったらとりあえず以下の考え方で対戦してみるとよいだろう。

まずABC系のコンビネーションに注目する。このコンビネーションのCはレバーを入れると立ちガード不可やしゃがみガード不可になる。ガードしている相手はこれで崩そう。連続技はABキャンセル必殺技が扱いやすい。

超必殺技やオーバードライブパワーはABからは狙いにくい傾向にある。C攻撃キャンセルであればつながるものは一気に増えるが、C攻撃は相手の隙に間に合わないことが多い。C攻撃が入る隙は見逃さないようにしながら、普段はAスタートのコンビネーションを使うのがよいだろう。

コンビネーションをガードさせるときは隙の少ないルートを使うか、隙の少ない必殺技でキャンセルをかけ、できるだけ反撃を受けない形で使うのが基本だ。ただしCの2択から超必殺技などで一発勝負をかける手もある。

相手のコンビネーションをガードして密着になったときは、投げによる反撃も有効だ。相手が投げを多用するときは投げ抜けを忘れず狙おう。

小ジャンプ攻撃は一部の技を除き、着地に大きな隙があるので連続技を狙うのは難しい。小ジャンプ攻撃をガードされたときはコンビネーションがガードされたときと似た状況と考えると良い。

自キャラが無敵系の技を持っている場合は自分が不利な状況でも割り込める可能性があるが、その手の技はC攻撃が入る大きな隙を持っている傾向にあるので注意が必要だ。

P.S.GAMEST Q&A G →れぐらいの読者が分布しているのか？どれぐらいの年齢層がゲーメストを買ってくれているのかを元に、編集会議、営業活動のいち資料として活用させてもらっています。たくさん読者がいる地方に、ゲーメストがちゃんと供給できるように、とかね。（編集部&営業部）

後ろ姿の似合う男
坂田冬次





特殊技の表裏は、自ら相手に背を向ける特殊行動。ここから…、



様々な攻撃を出すことができる。写真は中段の四方斬りだ。

投げ	四方投げ →+C
	膝廻し 背後で→+C
コマンド投げ	入り身投げ ←→+C
	裏入り身投げ 相手から背中向きで↓+C
	鴉落とし 空中で↙or↓or↘+C
特殊技	表裏 ↓↓
	片羽根割り 入り身投げ中↓+C
	秘中殺 裏入り身投げ中↑↓+C
	捌き揚げ 相手から背中向きでBC
	踝割り 相手から背中向きでAB
	四方斬り 相手から背中向きでAC
必殺技	弐双連斬・小or大 ↓↙←+AorC
	合気鏡殺 →↓↘+A
	竜巻捕縛 ←↙↓↘→+A
	轟天殺 →←↓↑+C
超必殺技	摩利支天 ↓↙←↙→+BC後←↙↓↘→+C
オーバードライブパワー	不倶戴天 レバー1回転+C



相手の気（飛び道具）を吸収して打ち返す合気鏡殺。

弐双連斬は扇子を刃物のように使い2回斬り付ける技。AとCでは踏み込む距離が違い、Cのほうが遠くまで届くが攻撃の発生は遅いぞ。

轟天殺は相手をクルクル回して投げ捨てる投げ技。もちろん相手が投げ間合いに入っていないと成立しない（投げのスカリポーズはない）。

摩利支天は弐双連斬のパワーアップ版でリーチがかなり長く、斬り付ける回数も多い。右京の細雪のような技で、後半が下段、さらに追加入力により中段の攻撃を出すことができるぞ。



竜巻捕縛は当て身技。下段以外の直接攻撃ならほとんどOK。

坂田にはこの他にも背向け状態から出せる特殊攻撃が豊富にあるのが特徴的だ（投げ技の裏入り身投げ、下段攻撃の踝割り、中段の四方斬り、カウンターヒットで相手を浮かすことができる捌き上げ）。背向け状態は、自分から背を向ける表裏以外にも、轟天殺の後やコンビネーションで背向け状態になるものもあるので、狙いどころは多いはずだ。

技が多くて書ききれへん
千堂つぐみ



投げ	つぐみドライバー →+C
	つぐみスープレックス 背後で→+C
コマンド投げ	モンキーフリップ ↘↘+C
	トリッピングアップ／パワーボンバー ←→↓+C（相手立ち、屈みで変化）
	つぐみヒップ トリッピングアップ〜↑+C
	レインボージャーマン 相手背後屈みで↘↘+C
	〜ホールド レインボージャーマン〜C×3
特殊技	ローリングソバット →+B
	脳天直撃！ ←+C（3段階の溜め有り）
	〜ローリングブリーカー 脳天直撃！〜↓+C
	キャッチ →←+C
	〜ボディスラム キャッチ〜↓+C
	〜グランドバス キャッチ〜→+C
	〜ロープ投げ キャッチ〜←+C
	〜引き戻し ロープ投げ〜←+C
	〜引き起こし 相手追い打ち状態時↓↓+A
	〜ハイアップソバット 引き起こし時タイミング良くB
	弁慶直撃！ ←+B
必殺技	通天閣ドライバー ←↓↙+AorBorC
	なにわラリアート ←溜め→+A
	オクトパスヒート ↓↘→+C
	つぐみちゃんエルボー ↓↘→+A
	お好みヤキ入れ ↓溜め↑+B・B・B・B・C
	ハンティングブリッジ ↓↙←+B
	スーパードロップキックライト Bを5秒以上押し放す
超必殺技	フライングつぐみドロップ →←↙↓↘+BC
	〜なにわデスロックトリッピングアップ〜←↙↓↘→+BC
オーバードライブパワー	ループラインクラッシュ ↓↙←↙→+C



体力点滅時にトリッピングアップが決まったら…、



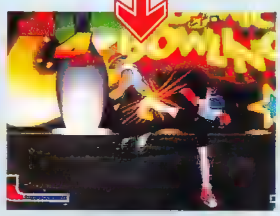
なにわデスロックを素早く入力。強力なので絶対覚えよう。



オクトパスヒートは当て身技。この後相手を放り投げ…、

通天閣ドライバーは移動投げ技。相手が慣れるまでは決まりやすいだろう。なにわラリアートは出始め無敵の突進技だが、攻撃力発生は遅い。

つぐみちゃんエルボーはその名の通りエルボーで攻撃する技。ヒットすると相手が浮くぞ。お好みヤキ入れは下段スタートの蹴りのラッシュの後中段のサマーソルトでフィニッシュする技。ハンティングブリッジはジョーの黄金のカカトのような軌道で蹴りを出し、ヒットすると投げに移行する打撃投げ技。スーパードロップキックライトはその名の通りライデンのそれのライトバージョン。フライングつぐみドロップは投げ間合いだと相手を画面端（ロープ？）に振って、跳ね返ってくる相手に連続攻撃を入れる技になるが、投げ間合い外で入力すると連続攻撃部分だけが発動するようになっていて、途中に下段、最後が中段攻撃になっている。ループラインクラッシュはガード不能の突進技。ヒットすると投げに移行する。



落下時に任意に追い打ちできる。写真はお好みヤキ入れだ。

これって忍術？
アンディ・ボガード





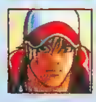
オーバードライブパワーの斬徹。C×2からの連続技を狙え！

投げ	足刈 →+C
	不知火蜘蛛絡み 背後で→+C
コマンド投げ	熱瓜打ち →←+C
特殊技	浴びせ蹴り →+B
	回転袈裟蹴り ←+B
	逆回し蹴り ↙+C
	後ろ宙返り蹴り上げ ←+C
必殺技	斬影拳 ↙→+C
	飛翔拳 ↓↙←+A
	昇龍弾 →↓↘+A
	空破弾 ↙↓↘→+B
	爆震 →↘↓↙←+B
	激飛翔拳 ↓↙←+C
超必殺技	超裂破弾 ↓↙←↙→+BC
オーバードライブパワー	斬徹 ↓↙←↙→+C

オーバードライブパワー以外特に目新しい技がないので、今までのシリーズでアンディ使いだった人ならすんなりプレイできるだろう。

新技の斬徹は最初の攻撃が当たると一連の攻撃が発動する打撃投げタイプの技。攻撃の内容が魔法みたいでカッコイイ、必見だ。

マシュマロアタッ〜ク
テリー・ボガード

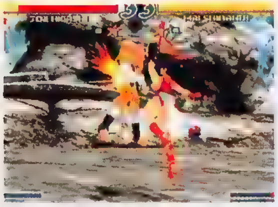




ボタン押しっぱなしで3段階に強化可能なラウンドウェイブ。

投げ	バスタースルー →+C
	ネックハンギングクラッシャー 背後で→+C
コマンド投げ	バックスピンアタック →←+Cボタン
	ネックブリーカードロップ ダッシュ中+AB
特殊技	バックスピンキック →+B
	チャージキック →→+C
	ジャンピングニーキック ↘+B
	パワーダンク ジャンピングニーキック〜C
	ファイヤーキック ←+C
必殺技	バーンナックル・小or大 ↓↙←+AorC
	ライジングタックル ↓溜め↑+A
	クラックシュート ↓↙←+B
	パワーウェイブ ↓↘→+A
	ラウンドウェイブ ↓↘→+C
	パワーチャージ ←↘+A
超必殺技	パワーゲイザー ↓↙←↙→+BC
オーバードライブパワー	トリプルゲイザー ↓↙←↙→+C
	ヒートアップゲイザー →←↙↓↘+C

ラウンドウェイブは広範囲に攻撃力が発生するので、間合いに入っていれば軸移動した相手にも当てることができるぞ。さらにヒットすると相手をよろめかすことができるので、任意に攻撃を加えることができる。パワーチャージはカウンターヒット時に他の必殺技でキャンセル可能だ。



必殺技ではないが、対空として役に立つ↘+C。相手が浮くぞ。

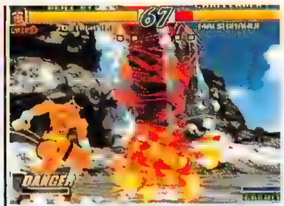
今回の龍炎舞、ちと弱めで、ガードされると隙があり危険だ。コンビネーションからの連続技に使ってもいいが、どうせヒット確認できるなら必殺忍蜂につないでいきたい。ガードされているなら花蝶扇、といった感じ。今回は(も?)コンビネーションと通常技を上手に使っていこう。

投げ	風車崩し →+C
	夜桜 背後で→+C
コマンド投げ	夢桜 空中で↙or↓or↘+C
特殊技	飛燕脚 →+B
	飛燕連脚 ただし最後の蹴りは相手にヒットしたときのみ 飛燕脚〜(→+B)×2
	昇り龍 ←+B
	忍桜 →+A
	桜狩 忍桜〜B
必殺技	龍炎舞 ↓↙←+A
	必殺忍蜂 ←↙↓↘→+C
	花蝶扇 ↓↘→+A
	陽炎の舞 ↓溜め↑+C
	ムササビの舞 空中で↓+AB
超必殺技	超必殺忍蜂 →←↙↓↘+BC
オーバードライブパワー	真・花嵐 →←↙↓↘+C



不知火舞

ボイスが…♥



タービランスアッパーは屈A屈B立ちCから狙うのがお薦め。

黄金のカカトは2D時代同様隙が小さく使いやすい。間合いが良ければめくりにも使えるぞ。タイガーキックも相変わらず頼れる技で、相手の連携に対する割り込みや対空に使っていける。結局どの技も使いやすく、プレイ感覚のノリも今まで通り、勢いで闘えそうだ。

投げ	ジョースペシャル →+C
	炎の独楽まわし 背後で→+C
コマンド投げ	ジョーカット →←+C
	首相撲 ↘↘+C
	膝地獄 首相撲〜B×2
	ジョーファイナル 膝地獄〜→+C
特殊技	バーチカルアッパー ←+A
	スライディング ↘+B
	タイガーソード ←+B
	スライドディープ →+B
	黄金のひざこぞう スライドディープ〜C
必殺技	スラッシュキック ↙→+C
	黄金のカカト ↓↙←+B
	タイガーキック →↓↘+B
	ハリケーンアッパー ←↙↓↘→+A
	爆裂ハリケーン ハリケーンアッパー〜←↙↓↘→+C
	爆裂拳 Aボタン連打
	爆裂フック 爆裂拳〜↓↘→+A
	爆裂エルボー 爆裂拳〜↓↘→+C
超必殺技	スクリューアッパー →←↙↓↘+BC
オーバードライブパワー	タービランスアッパー →←↙↓↘+C



ジョー・ヒガシ

ジョー伝説が帰ってきたぜ

投げ	体落とし →+C
	円月蹴 背後で→+C
特殊技	ネリチャギ →+B
	風輪脚 相手から背中向きでBC
	パンダルチャギ ↘+B
	双龍脚 ジャンプ中BC
	バッカソ ↓↓
	ミヨンドカルチャギ パンダルチャギヒット中にC
必殺技	半月斬・小or大 ↓↙←+BorC
	飛燕斬 ↓溜め↑+B
	空砂塵 ↓溜め↑+A
	天昇斬 空砂塵ヒット中に↓+A
	飛翔脚 ジャンプ中に↓+B
	戒脚 飛翔脚ヒット中に↘+B
	覇気脚 ↓↘→+B
超必殺技	鳳凰天舞脚 ジャンプ中、←↙↓↘→+BC
オーバードライブパワー	鳳凰脚 ↓↙←↙→+C



キム・カッファン

ほあちゃ



相手ダウン時に↘+Cでパワーゲージを溜めることができるぞ。

飛燕斬の返しが無くなり、空砂塵に返しが付いた。でも使い分けは今までと一緒で、空砂塵は連続技(屈A屈Bキャンセルなど)用、飛燕斬は割り込みや対空などの防御用として使っていけるぞ。また、必殺技以外にもキムはコンビネーションが多いのも特徴だ。色々と探してみよう。

投げ	フロントスープレックス →+C
	スクラップドライバー 背後で→+C
コマンド投げ	デスレイクスタンプ ←→+C
	ドクターボム →→+C
	バッファローキャリー →←+C
	ネックハンギングツリー 屈みから↘+C
特殊技	ダブルスレッジハンマー →+B
	バッファローセントーン 空中で↓+C
	ハンマースイング ↘+B
	バッファローボール ↙+B
必殺技	DOKUGIRI ↓↙←+AorC
	ジャイアント・ボム ↙→+C
	スーパードロップキック Bを5秒間以上押し放す
	サンダーデスドライバー レバー1回転+C
超必殺技	トールハンマー →←↙↓↘+BC
	バーサークトライデント レバー1回転+BC
オーバードライブパワー	サークルハリケーン →←↓↑+C



ライデン

ベアボンバーは?



ジャイアントボムの出始めは全身無敵。半月斬もこのと〜り。

DOKUGIRIはAで横、Cで斜め上方向毒霧を吐く技だ。カウンターヒットすると相手をよろめかして大きな隙を作ることができるぞ。ジャイアントボムは攻撃力発生は遅いが出始め無敵(投げはくらう)、ガードされた場合は若干不利だが投げ以外の反撃はほぼない。有効に使おう。



ショベルはダウン中の相手にも当たるぞ。ギロチン後も…。

新技の毒手はヒットすればダメージが大きく、ガードされても大した隙もないので使い勝手がよさそうだ。ドリルは技の内容変化(必見)+投げが成立しなかった場合も攻撃が出るようになったぞ。ただし攻撃発生スピードがかなり遅いので気休め程度に考えておこう。

投げ	ブン投げ →+C
	カマホリ 背後で→+C
特殊技	ブッ刺し →+A
	目ツブシ ダウン中にC
	ドカン ↘+B
	カチ割り ↘+A
	地獄蹴り ダッシュ中にBC
	カチアゲ ジャンプ中にBC
必殺技	蛇使い・対空 ↓↙←+A(溜め押し有り)
	蛇使い・前方 ↓↙←+B(溜め押し有り)
	蛇使い・下段 ↓↙←+C(溜め押し有り)
	サドマゾ ←↙↓↘→+B
	倍返し ↓↘→+C(溜め押し有り)
	毒手 →↙→+A〜A連打
	爆弾パチキ →←↓↑+C
超必殺技	ギロチン →←↙↓↘+BC
	ショベル ↙溜め←→+BC
オーバードライブパワー	ドリル レバー1回転+C〜C連打



山崎竜二

連打レンダれんだぁ〜っ



強襲旋風棍の入力は強襲飛翔棍入力後すぐ。決め打ちになるぞ。

今回の強襲飛翔棍は出始めに無敵があるのでかなり頼れる技となっている。相手の連携に対する割り込みに重宝するだろう。さらに強襲旋風棍に派生すれば連続技用にも使えるぞ。旋風棍は発動コマンドが変わり、暴発しにくい&出したいときにすぐ出せる、と、使いやすくなった。

投げ	一本釣り投げ →+C
	三節棍背負い投げ 背後で→+C
コマンド投げ	地獄落とし →←+C
特殊技	頭割下方撃 ←+B
	大回転蹴り →+B
	背面跳び蹴り ↙+C
	陀龍対脚 ←↘+B
必殺技	三節棍中段打ち ←溜め→+A
	火炎三節棍中段突き 三節棍中段打ちヒット中に←→+C
	雀落し ↓↙←+A
	旋風棍 ↓↘→+A、Aボタン連打でループ
	強襲飛翔棍 ↙↓↘→+B
	火龍追撃棍 ↓↙←+B
	強襲旋風棍 強襲飛翔棍中にC
	強襲飛空棍 強襲飛翔棍の下降中に↑C
超必殺技	超火炎旋風棍 →←↙↓↘+BC
	紅蓮殺棍 →↘↓+C
オーバードライブパワー	サラマンダーストリーム →←↙↓↘+C



ビリー・カーン

跳んどく?

P.S.GAMEST Q&A G Q:私の兄に聞いたのですが、YMOの「ライディーン」がBGMになっていたゲームがあったそうですが本当ですか?/奈良県 P.N.魍魎女王さん A:82年にセガから発売された「スーパーロコモーティブ」がソレだ。今思うとあんま似てなかったがね。 (ケソ)

要は押す順番



©KONAMI 1998

2回に分けて、曲ごとにむずかしいと思われるポイントの「押しパターン」を紹介するぞ。マスターすれば、ノーマルモードは問題ナシ

担当：スー

前回のおさらい

もう、このポップンミュージックが街のゲーセンに並び始めて結構経ったころだと思うけど、ミンナはもう全曲フルゲージでクリアできるようになったかな!?

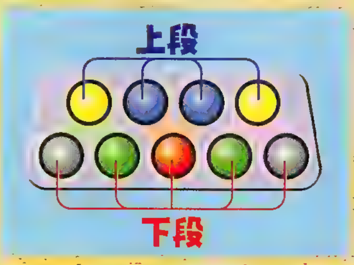
「分かっているのに別のボタンを押しちゃう」とか、「ポップくんがいっぱい来ると、頭がこんがらがってワケ分かんなくなる」とかよく聞くけど、これらのことはある程度の経験が必要だ。

「別のボタンを押す」というのでよくあるのが、上段の青いボタンを押そうとして、同じ上段の黄色いボタンを押してしまうというもの。このようなケースは、手をドコに伸ばすと、どのボタンを押すのかを体で理解するしかない。それがある程度できるようになれば、このような判断も瞬時にできるようになる。

それは、ポップくんの色でどのボタンか見分ける方法だ。黄、青のボタンが上段、白、緑、赤が下段と覚え、あとは、そのポップくんが、右側なのか左側なのかだけでオーケーだ。

「ポップくんがいっぱい来る」のは、きびしい配置が曲のどこで来るのかを覚え、それに対応した、効率のいい押しかたをマスターしてしまえば、それほど問題ではない。

それでは、曲別の難しいと思われるポイントを解説していこう。曲をイメージしながら読んでみてほしい。



このように青と黄色を上段、白、緑、赤を下段と考える。重要。

STAGE 2 ダンス ♪Hi-Tekno♪

ステージ2の曲の中では、かなりハイテンポで比較的人気のある「ハイテクノ」。この曲は、全体的な流れから見ると、序盤から中盤にかけて盛り上がり、後半はわりと落ち着いているのが特徴。とくに開始直後でのポップくんの配列は、初心者ならば手が追いつかない代表的なポイントだ。

最初の黄と青が交互に配置されているポイントの最後に、左青→左白→左黄＋赤があり、コレに初めは手こずるだろう。これは、黄の2連符を押した直後に左の青を右手で押し、すぐさま左の白を左手で。最後の左黄＋赤を同時押しする。次に左白から、右白まで連続で押していくポイントがある。

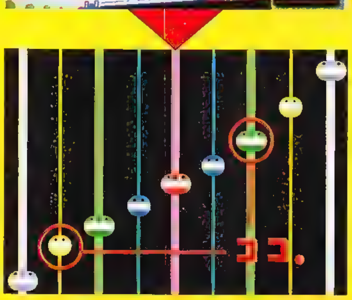
ここでは、各個の配置が微妙にズレているのに注意。同じタイミングで順にボタンを押していくと、BADが出てしまうこともあるぞ。



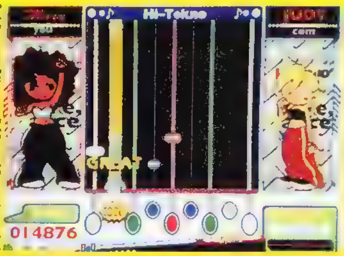
初っぱなにある黄色×2と青×4。手が一緒に動かないように。



一見、連続で左の白から右の白まで押していけばいいようだが、



じつはこのポイントが微妙にズレている。狂わされないように。



パッと見でこんがらがりそうだけど、最後の同時押しだけ注意。

STAGE 2 レゲエ ♪Baby I'm yours♪

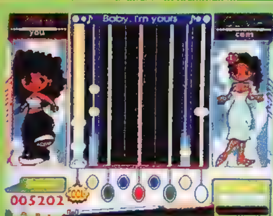
ステージ2は全体的にムーディーな曲が多く、とりわけこの「レゲエ」は女の子の人気も高い。しかし配置の随所に半拍ずらしが配置されており、難度的にはかなり高いものになっている。

この半拍ずらしは曲がスタートした直後にも配置されており、序盤でこのタイミングをつかんでおきたいところ。

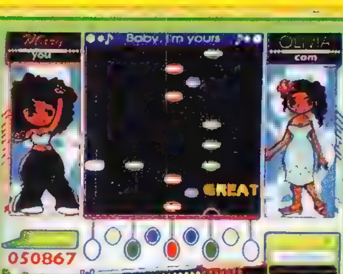
左の白と右の青が交互に配置されている途中で、なにげにある右の黄色がその半拍ずらしだ。左の白を押したらすぐに右の黄色を押すようにしてやろう。ボタン配置に馴れていないと、右の青ボタンを押してしまいがちなので注意。

中盤で注意してほしいのが、右の白を2回押した直後に、左の黄色→赤の次に右の黄色を2回の直後の左の青→少し遅らして左の緑と、手のほうがかなり忙しい配置がある。

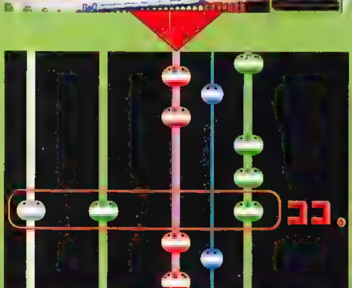
ここはかなりタイミングが狂いやすいので、リズムでボタンを押さずに目で追いながらボタンを押すといい。初めは難しいが、レゲエのスピードで慣れておこう。



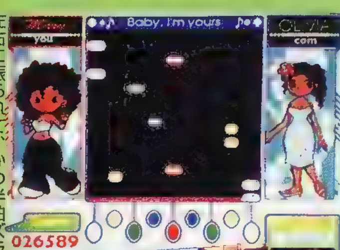
開幕からこのように微妙な半拍ズラしがある。上のは同時押しだぞ。



パートごとに分ければ、それほどむずかしい配置ではなく、



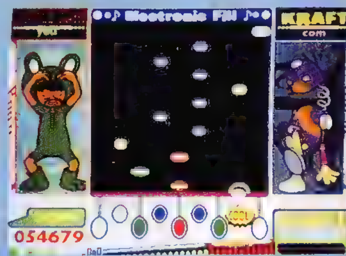
ここの同時押しだけ注意すれば、あとは右手だけで押せる。



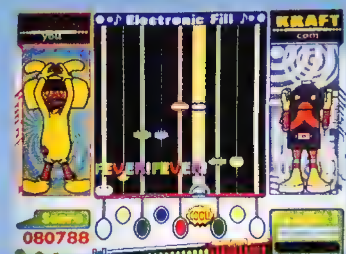
左右に振られて、かつ半拍ズラしがはいる。落ち着いて。

STAGE 3 テクノポップ
♪Electronic Fill♪

押す音押す音のすべてが、はじけるようにポップな音になっていて、プレイしている感が非常に高いテクノポップ。曲の速度が遅く、たくさんのポップくんが連続して降ってくるので、マスターすれば、どこに手をやればどのボタンを押すのかを理解できるはず。そうなれば目も追いついてくるようになるし、凡ミスも少なくなって全曲クリアも見えてくる。


かなり複雑な配置だが、曲スピードが遅く単調なので簡単だ

序盤の連続でポップくんが散らしてあるポイントは、右の白→赤→左の青→左の緑→赤→左の黄色→右の青と、かなりの揺さぶりをかけられる。しかし、タイミング的には単調なので、右は右手、左は左手とかエリアを決めて順序よくクリアしていこう。

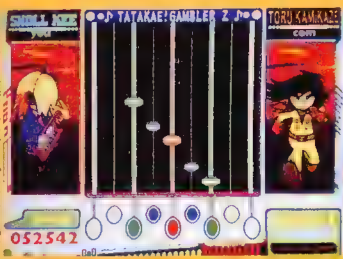

終盤の同時押し群は、片手で処理できるようにしておこう。

終盤の2個ずつの同時押しが連続で来るところは、すべてがとなり合っているので、片手で押すようにしてやれば、次であわてることもない。

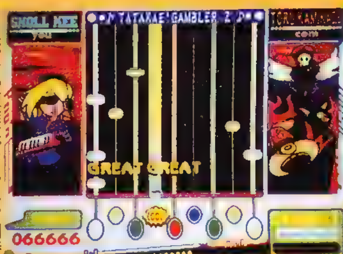
STAGE 3 アニメヒーロー
♪The theme of GAMBLER Z♪

曲がスタートすると、イッキにゲームセンター内の雰囲気をガラッと変えてしまうほどのパワーを持つアニメヒーロー。わりと高めの年齢層が大喜びしながらプレイしているのをよく見かける。

曲がスタートして、ひとしきり盛り上がり、歌が始まる前の右の緑→右の青→赤→左の青→左の緑は、微妙にタイミングがずれていて、早めもしくは遅めに押してしまいがちなので注意。


開幕の5連、微妙にズレていて2連、2連、1つとなっている。

「ギャ～ンブラ～ゼットで～～は～あっしんだ～～」の直後のパートは、ポップくんの配置が左右に振られているうえに、タイミングがとりづらく難しいポイント。配置は写真を参考にしてもらえば、感じが分かるだろう。

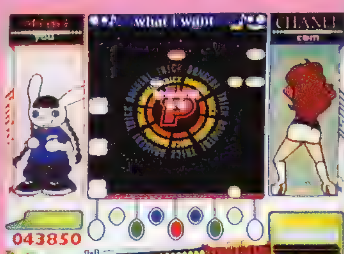

これがその複雑なポイント。同時押しが入っていないだけ簡単。

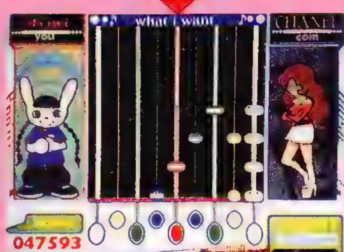
最後の盛り上がりのところは、一番最初と違い、左の青が最初に来るので、曲全体を覚え、来るタイミングを逃さないように。

STAGE 2 ディスコクィーン
♪what i want♪

全曲中、1番か2番目に難しいといっていいほどクリアが安定しないディスコクイーン。曲のスピードもそれほど速くなく、全体的な配置も少な目なのだが、曲の折り返し地点にあたるところと、終盤のむずかしさがヤバい。ほかのところはそれほどでもないので、問題の2カ所を説明していこう。

まずは折り返し地点。左の白の2連拍と右の黄色の同時押しでスタートし、左の白の2連拍×2と続いて、左の青＋右の黄＋右の白→赤＋右の白→右の青＋右の黄色＋右の白→右の緑＋右の白となっている。右の白は4回連続で押すので右手を添え、1回目と3回目に黄色があるので、これを右手だけで同時押しする。このような、上段と下段で1つずれている配置の同時押しは、上段を指で押し、下段を手の腹で押してやるといい。そこの順番的には、同時押し→白→同時押し→白となる。そして、左手は右の青から左の緑まで、右手と同じタイミングで、手をズラしながら押してやる。これでOKだ。むずかしければ、初めのうちは黄色と白の同時押しをすべて同時押しでやる。それでも全部は押せているからだ。

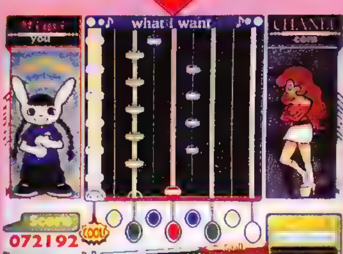

まずは白2連符と黄色の同時押しから始まって、2連符が続く。

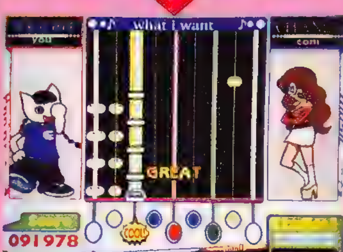

白と黄色を右手。そのほかを左手でさばく。すべて同時押しだ。

最大の難関である終盤は、まず左の白と左の緑が交互に続く。ここは次からのことを考えて、左手だけで押していく。親指で緑、ほかの4本で白といった感じだ。次に緑が1回抜け、代わりに赤が1回はいる。これは問題ない。

問題はこの直後からはいる、右の青だ。じつは、この右の青。左の白と同じタイミングなので、4本指で白を押すのと同じタイミングで、右手で押してやろう。この間の左の緑は相変わらず左手の親指だけで押す。そして間髪入れず、右の青から左の青に移るので、同じタイミングで押していく。最後に左の黄色に移るので、左手を左の白と左の黄色の同時押し。左の緑を右手で交互に押して右の黄色でフィニッシュ。リズムは一定なので、要は慣れが重要だ。


まずは白と緑が交互に続く。次の赤を考慮して左手だけで押し、


赤をすぎたら青がはいる。タイミングを狂わされないように。


最後は白と黄色を左手で同時押しし、交互に右手を緑で押す。

P.S.MESSAGE G

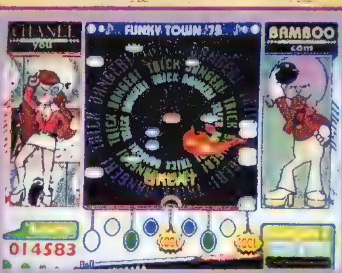
Q：弾銃フィーバロンのステージをクリアしたときに出てくる7人はいったい何なのですか?／東京都　P.N.h×2君　A：彼らは、いわゆる自機が救出（回収）したサイボーグ兵士「フィーバロン」です。ボム使用時と同様、助けてくれた喜びを踊りで表現しているのだ。（こーじ山下）

STAGE 3 ディスコキング
♪FUNKY TOWN '75♪

曲の全体からかもし出されている「80年代のディスコソング」感が非常にソレっぽくて、思わず体を揺らしてしまうほど、いいノリしてるディスコ・キング。

曲自体はスローテンポなのだが、ポップくんの数が多く、80年代ディスコ・ソング特有の半拍ズラしが要所要所に入っていて、配置をある程度覚えていないうちは、前半でゲージが伸びず、中盤で回復し、終盤でまた下がるといったパターンが多いだろう。

まず曲がスタートした直後だが、ここは2つの同時押しと、その直後の半拍ズラしで構成されている。問題はそのあとの密集群だ。

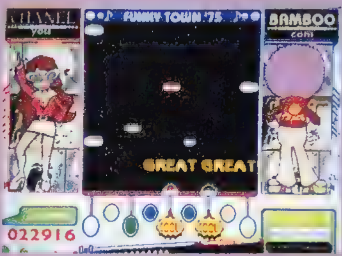


厳しい開幕。両端の白と赤+緑は押すようにガンバろう。

密集群のスタートは左の白から始まる。これを左手で押した直後に左の緑と右の白の同時押し。左の白は2連符になっている。2連符を押した直後に左の青を1回押し、すぐさまもう一度左の青と、右の白を同時押し。右の白はまた2連符だ。最後に左の青を押したのと同じタイミングで、赤と右の緑を同時押し。これがかなり速い速度でおこなわれる。と、いっても最初はかなりむずかしいので、最初の左の白、右の白の2連符と続き、最後の赤と緑だけでも押せるようにしておこう。片側だけでも押せていればゲージの減少は抑えられる。

その後は同時押しと半拍ズラしが続くが、同時押しに気づきさえすれば、このあたりはまず問題ないだろう。どこに手をやればどのボタンを押すかを理解していれば、それほどむずかしくないハズ。

そこを過ぎると、右の青×2→赤×2→左の青→左の緑→左の黄→左の緑→左の青→左の緑→左の黄→左の白と、すだれ状にポップくんが配置されている。



初めは同時押しと半拍ズラしで構成されている。キツくはない。

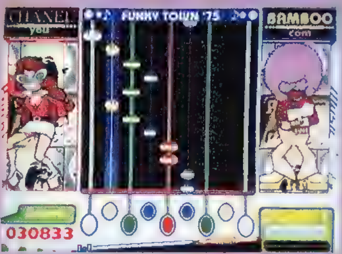
これは、目で追いながら、左手だけでタイミングよく押してやるとやりやすい。手が往復するポイントを覚えれば簡単だ。

そして、また同時押しと半拍ズラし地帯にもどり、すぐさま左の白+右の黄色+右の白の同時押しが2連符で2回来る。これは問題ない。そこからまた、同時押しと半拍ズラしに入って、もう一度すだれ状の配置が来る。ここら辺は反復なので、一度覚えてしまえばミスることはない。

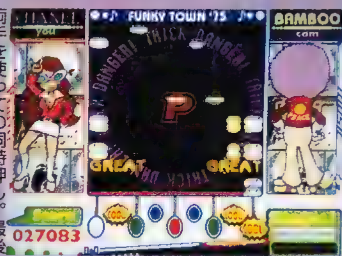
つぎに、赤が連続で来るギターソロのパートにはいるが、ここはゲージの回復ゾーン。GREATを取りまくってシッカリ稼いでおこう。

連続の赤が終わると、単発配置が続くが、タイミングが一定で（2回目はズレるポイントあり）、最後だけ気をつければいい。ここでまた、同時押しと半拍ズラしに戻るが、いくつか新たに配置されているポップくんがあるので注意。

そして、右に青の5連符が配置されている。この5連符の1つ目は左の黄色と同時押しして、3つ目は左の白と同時押しになっている。同時押しであることが分かっていれば、押すこと自体はそれほどむずかしくない。タイミングよく青を右手で5回押しつつ、左手で黄色と白を、青の1回目と3回目で押せばいいだけだ。ここで混乱してしまうと、ゲージを割ってしまう場合が多いので注意してほしい。

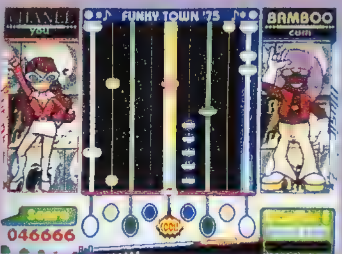


すだれ状の配置。左手だけでタイミングよくこなしていこう。



両手を使っての同時押し。最後の赤+緑をミスらないように。

最後に5連符の直後、緑→赤+左の黄と続き、左の白+右の黄色+右の白の2連符×2がもう一度来て、右の緑でフィニッシュ。曲選択画面の難度ゲージほど、むずかしくはない曲だと思うぞ。



終盤の青の5連符。黄と白が同時押しになっている。

まだまだ募集中!

こんな感じでアナタの好きな上位3曲と、1～3位までを予想して送ってね。見事当てた方にはステキなプレゼントを用意して待ってるよ!!

あて先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト編集部
「ポップンミュージックベストヒットチャート」係まで。



（石川県　P・N　故島　良さん）京城氏も絶賛のニャミ。お家に欲しいニャ。

隠し曲の出現条件とキャラ選択のおさらい

レイヴ出現条件

1曲目に「テクノ」。2曲目に「ダンス」を選択し、ふたつの曲ともGREAT率を85%以上にすると、3曲目に出現する。

ボーナストラック出現条件

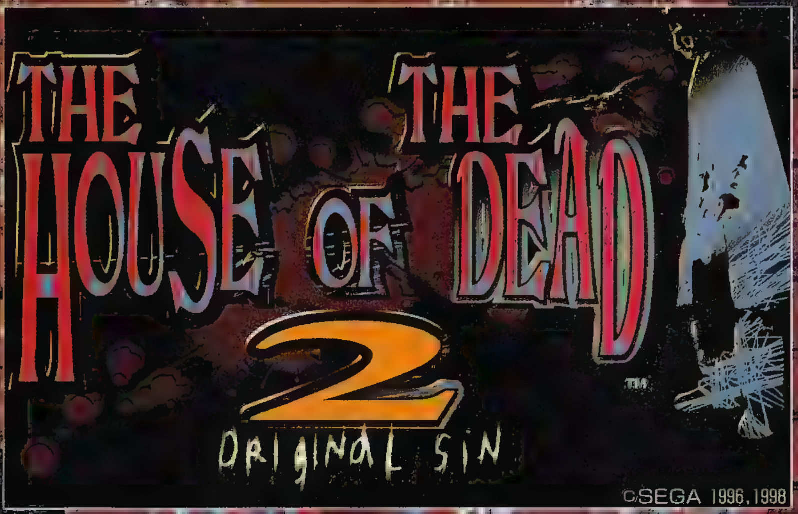
1曲目または2曲目において、GREAT、GOOD、BADの下一桁を「5、7、3」か「3、7、5」または「7、7、7」などのゾロ目にする（ゾロ目は0～9すべてOK）。

※1曲目と2曲目のどちらでもOK。「3、5、7」「7、5、3」では不可。

キャラクター選択

モードセレクト時に黄色ボタン黄色ボタンでキャラ選択。緑ボタンで1Pと2Pのカラーに変更可能。

これが運命の分岐



水の街を進む3面では、突然の水中からの攻撃にも、橋の上からの攻撃にも対応できるように。ルートはスタート地点からすでに分岐している。

担当：キャサ夫・きらり屋・善之字元帥

ルート分岐の基本

ステージ攻略も中盤にさしかかるわけだが、ここでルート分岐の重要性を再考し整理してみたい。

本誌ではクリアを目標として、ライフを最も多く得られるルートを推奨している。以前から何度か触れてきたことではあるが、ライフをたくさん回収しながら進むことがクリアへのキーポイントであると言えるからだ。そのためには当然のことながら救急箱を渡してくれる市民や、配置物の中の救急箱が最も多く回収できるルートであること。かつそのステージの最後で、ライフを得られる一定の救出人数を満たしてクリアできるルートが望ましい。



ステージによって、最低限救出しなければならない人数が違う。

これは難しく考える必要はない。市民救出を第一に考えていけばおのずとルートは決まってくる。ヘタに難所を避けようとして、市民を見捨ててルートを変えていくと結果的にクリア時に得られるはずのライフが得られない場合もある。出てきた救出ポイントは、すべて成功を収めるのがベストだ。

…というのがこれまで推進してきた考え方であった。ところが今回攻略の3面では、どうもその理屈が通らない個所がでてきた。そこで2面までさかのぼってベストなルートをもう一度考えてみたい。

さて、3面のルート分岐がどういう仕組みになっているかは、次のページから始まるステージ攻略を読めばわかるはずだ。どのルートでいくつライフが得られるか一目瞭然。そして重要なこととして、3面ではスタート地点が2通りあって展開が大きく違うということもわかってもらえるだろう。

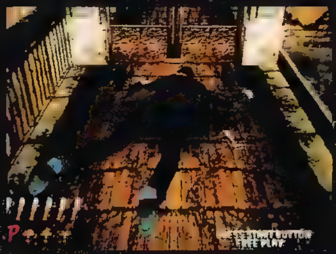
3面は2面の最後でボスと戦う舞台が橋の上か、あるいは川に接した場所かによって2つの異なる地点からスタートする。つまり2面でのルート選択は、まずここに大きく関わってくるのだ。



2面の最後に待ち受けるボス。この時点で、次なる3面のスタート地点が決まってくる。

2面の鍵の重要度

分岐で最も多い条件が、市民救出のイベントだということはもうおわかりのことと思う。そんな中で、2面の道中には鍵を取るか取らないかで分岐していくイベントがある。



鍵を取るか取らないかによって、その先には大きな影響が及ぶ。

これは失敗、成功の無い、言ってみれば唯一自己選択できる分岐だ。その他の分岐条件はすべて市民救出にかかっているので、これらはライフを獲得するために成功させていかなければならない。しかしこの鍵でテキトーな選択をしてしまうと、後々大変なことになってしまうのだ。まず、それによって後半までルートが左右されるということ。そして得られるライフの数に差が出てくるのだ。

2面のステージ分岐は前回の攻略記事を参照してもらえば、よくわかるはずだ。具体的に鍵を取ったルートではどうなったかというと、ライフを3つ増やすことができるルートへと進む。さらにその他すべてのイベントを成功させていくと、最終的にボスのハイエロファントと橋の上で戦うことになる。

逆に鍵を取らないほうのルートでは、得られるライフの最高値は2つなので鍵を取ったほうがオトクと言える。ただしこの場合のボスと戦う場所は川に接した場所で、どちらかというとこちらのほうがボスを倒すのは楽ではあるが。

救出ポイントが少ない3面



市民救出をキメていかなければ、違うルートに切り替わってしまうことも。心してかかろう。

そして3面。ここではステージクリア時にライフを得るために必要な、最低限の市民救出人数は3人だ。この面は出現する市民の数も分岐の数も、2面に比べるとかなり少ない。そのせいか、3面のルートの中には出現するすべての市民の救出に成功しても、3人という数を満たせないルートが存在する。この問題のルートは、2面でボスを川に接した場所で倒した（鍵を取らないルートで来た）次にあたる、始まってすぐに水門があるルートだ。



すべての市民を救出しても、何とクリア時のライフはゼロ。

2ボスを橋の上で倒した（鍵を取ったルートで来た）場合は、3面がスタートして救出を確実に決めていくと次のページにあるとおり。得られるライフの数はこっちのほうが多いのだ。そして3面ボスもルートによる舞台設定が2種類あるので、これは後述のボス攻略のページを参照してもらいたい。

というわけで総合的に見ると、2面で鍵を取って進んだルートのほうがライフを獲得できる数は多い。当然オススメのルートは鍵を取るほうのルートだ。しかしこのルートで、どうしても救出成功を達成できない市民がいたり苦手な攻撃をくらいやすいという人もいるだろう。キミが中級者ならば、鍵を取らないルートを試してみるという手もある。もちろんライフを獲得する数は少ないことを覚悟しなければならないし、あまりお勧めはできないが…。

どちらにせよ、2面でのルート分岐は4面までかかわってくるのだ。4面については次回攻略となるわけだが、まずは3面。よく考えた上でルートを選んでいってほしい。

P.S.GAMEST Q&A G Q：特別定価ってどこらへんが特別なんですか。／佐賀県　P.N.なし君　A：定価ではない価格設定を特別定価と表記しなくてはならない決まりがあります。ゲーメストの場合、特別定価になるときは、付録が付くときや、ページ数が増えている場合にそうなっています。（編集部）

第3章・Aルート 埠頭から続く水路

君たちはサンセット橋に潜んでいた「法皇」を倒し、街の混乱はひとまず収まったかに見えた。しかし、このような異形の化け物を作り出した黒幕を倒さなければ、いずれ第2・第3の「法皇」が必ず現れることになる。

そして、ゴールドマン。大財閥のトップにして、ゲノム理論の権威…。2年前のキュリアン事件にも関与していたというこの男は、今回の事件にどう絡んでくるのか。

物語はようやく、中盤にさしかかろうとしている…。

第3章・Aルート(前半)

第3章は、君たちが第2章で「法皇」を倒した場所によって開幕のルートが分岐する。これから紹介するAルートは、埠頭で法皇を倒した場合に進むルートと理解してほしい。

このルートの前半で重要なのは、水門の開閉にまつわるイベント。ボートに乗った水門の門番が肥満体のゾンビに襲われている場面で、首尾よく門番を助けられれば水門が開き、ルートが分岐する。


ここで門番を助けるのは楽だが、話はそれほど単純ではない(本文参照)。

しかし、問題はこの門番を助けていいものかどうか。もしも門番を助けた場合、Aルートで救出できる民間人は合計2人となり、第3章をクリアしてもライフ獲得最低基準を満たすことができない。だが、ここで門番を見殺しにすれば、Bルートへと分岐して計3人の民間人を救出できるため、クリア時にライフを獲得できる計算になる。門番に気の毒な犠牲者になってもらうかどうかは、君たちの良心にかかっているというわけだ。

まあ、ここは仮に、門番を助けるルートを選択したものとして話を進めよう。

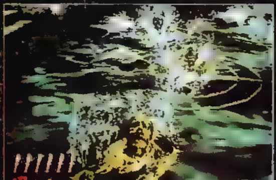
門番を助けた場合も、実際に水門が開くまで安心してはならない。水門の上にはゾンビが待ちかまえており、君たちのボート目がけて手斧を投げつけてくるのだ。

このゾンビを倒すと、ようやく水門が開いて先に進めるようになる。そして、曲がりくねって視界の悪い水路を進むと、今度は進路の左前方からゾンビの一群(4体)が見えてくるはずだ。


ゾンビの一群が見えたら、接岸する前に1体でも数を減らしておくこと。

ここでは、ボートが接岸する前に、一体でも多くのゾンビに撃ち込んでおくこと。ヤツらは一斉に襲いかかってくるため、ボートが接岸するまで待っていては無傷で倒すことが難しくなるのだ。

さらに水路を進むと、濁った水面から大量の水棲ゾンビが顔を出してくる。この水棲ゾンビは君たちを見つけると近寄ってくるが、水面に出ているのは頭部だけのため、非常に狙いを定めづらい。ここは闇雲に乱射せず、君たちに跳びかかろうとする瞬間を一体一体ていねいに射撃していくほうがいいだろう。間違ってもリロードの隙を狙われるようなことだけは避けたい。


水面に出ている頭部は判定が小さいため、この状態では狙いにくい。

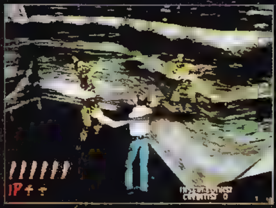
Aルート Bルートへの分岐

もしも君たちが門番を助けることに失敗すると、AルートからBルートへと移行する水路を進むことになる。

この水路での難所は、水門の制御室らしき場所から出てくるゾンビ3体。このうち1体は手斧で攻撃してくるタイプのゾンビだが、攻撃の際に振りかざす斧が邪魔になり、頭部を狙いにくい。じゅうぶん注意して狙いを定めること。

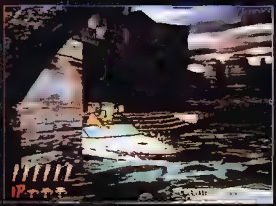

振りかざした腕が邪魔で頭部を狙いにくいため、精密な射撃が必要だ。

また、この水路の途中には、水棲ゾンビに襲われている民間人を救出するイベントもある。失敗のないように。


水棲ゾンビに襲いかかられる民間人。先に攻撃してくるのは左のゾンビだ。

次に問題になるのは、水路が大きく開けている場所。ここでは、ボートに乗った民間人が水棲ゾンビに襲われている場面を目撃するはずだ。

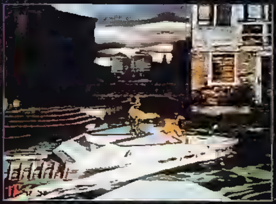
この場面は、彼の乗るボートがコントロールを失って水面を蛇行しているため、ゾンビだけを狙うのはかなりの困難をともなう。誤射を怖れずに狙うのであれば、ボートが船腹をこちらに向けた瞬間がチャンス。ゾンビと民間人の角度が広がるため、比較的難度は低くなるはずだ。


ボートが蛇行しているため、ゾンビだけを射撃するのはなかなか難しい。


ボートが船腹をこちらに向けたときがチャンス。かなり狙いやすくなる。

また、ここでの救出イベントは、ルート分岐(成功時はBルート、失敗時にはAルートへと移行)も兼ねているが、もしも君たちが成功させる自信がない場合には、あえてこの民間人を見殺しにするというのも手だ。なぜなら、第3章クリア時にボーナスライフを獲得するためには、民間人を3人救出していればよく、この分岐でどちらのルートを選択しても、ライフ獲得のために必要な最低救出人数は満たせるからだ。

民間人を誤射し、ライフを減らす可能性があるのなら、いっそのこと見殺しに…。これもある種、人間の「原罪」と言えるのかね?


ここが難しいという人は、あえて彼を見殺しにするという手もあるが…。

第3章・Bルート サンセット橋から続く水路

第3章・Bルート(前半)

もしも君たちが、第2章ボスの「法皇」をサンセット橋の上で倒して第3章に突入した場合は、こちらのBルートに進むことになる。

このルート最初の難関は、橋の上からぶら下がって攻撃してくるゾンビだ。このゾンビは突然画面上から現れ、弱点である頭部が視界に入る前に攻撃してくる。そのため、ここではセオリー通り頭部を狙うのではなく、胴体に向けて弾丸を連射するほうが効率がいいことを覚えておくこと。


このゾンビは頭部が視界に入る前に攻撃してくる。胴体を狙って撃て!

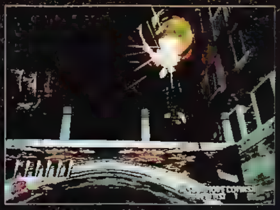
このゾンビを倒してしばらく進むと、水路右手から助けを求める悲鳴が聞こえてくる。ここでは、民間人が水棲ゾンビ2体に襲われているので、彼の安全を確保してから先に進むようにしよう。もちろん、この後も敵の攻撃は続くが、しばらくは君たちの腕なら問題となる場所はないだろう。


この救出イベントはそれほど難しくない。さっさと助けて先を急ごう。

Aルート（後半）

ここから先のAルート後半は、Aルート前半で水門のイベントを成功させたときはもちろん、Bルート前半のルート分岐に失敗したときにも合流するルートになっている。

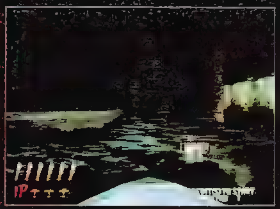
まず、ルート後半の開幕では、君たちは水路に架かった橋の上に肥満体ゾンビが2体並んでいるのを目撃するだろう。ヤツらは直接肉弾戦を挑んではこないものの、持ち上げたドラム缶を投げつけて攻撃してくる。ここは、本体を狙うよりもドラム缶を狙ったほうが効率的だ。


このゾンビに対しては、本体ではなくドラム缶を狙ったほうがよい。

さらに先へと進むと、進路左手にはゾンビ3体が待ちかまえているのが見えるはずだ。ここもルート前半と同様、ボートが接岸する前にある程度ゾンビに撃ち込んでおかないと厳しい。特に、向かって右側の肥満体ゾンビは、一瞬視界から消えるため、なるべく早く倒しておくこと。


一番右のゾンビはこの後視界から消えるので、先に撃ち込んでおこう。

このゾンビどももなかなか強敵なので、優秀な君たちでも無傷で倒せるかどうかは微妙なところだ。だが、ここさえ切り抜ければライフを獲得できるチャンスもある。水路に浮かぶ木箱に救急箱が入っているので、きちんと撃って体力を回復させておくこと。

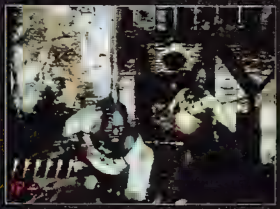

この場所で水面に浮かんでいる木箱には、ライフアイテムが入っている。

地下通路へ踏み込む

体力を回復したあと、君たちとハリー・エイミーは再び二手に分かれ、地下通路へと進むことになる。暗くて視界の悪いこの場所では、手にしたライトだけが頼りだ。

地下通路に入るとすぐ、耐久力の低いゾンビやコウモリの大群と戦うことになるが、ここまでたどり着けた君たちなら難なく突破できる程度のザコどもだ。素早く蹴散らして先を急ぐこと。

そして、しばらく先に進むと、やがて通路が狭まっている場所に出る。ここでは、肥満体ゾンビ2体が現れるが、


肥満体ゾンビの突進姿勢は低く、頭部を狙いにくい。よく狙って撃とう。

ヤツらはほぼ2体同時にこちらに向かって突進してくる。突進時にはヤツらの姿勢が低くなることに注意して、正確に頭部を破壊すること。

肥満体ゾンビを倒し、通路をさらに進むと、2体のゾンビに追われる民間人を目にすることになる。距離が離れているため狙いを正確に定めるのは困難だが、右→左の順にゾンビを狙えば、時間の余裕は比較的あるはずだ。

この民間人を救出すると、彼は仲間がまだ奥にいることを教えてくれる。話を聞き、戻らぬ彼の友人を探してさらに奥へと進むと……

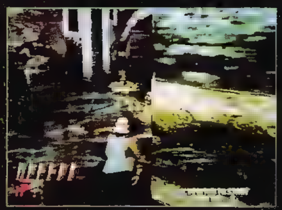
（ボス戦に続く）


右のゾンビのほうが先に民間人に襲いかかることを覚えておくこと。

Bルート Aルートへの分岐

Bルートの途中で、ボート上で襲われている民間人を助けるイベントに失敗すると、途中からAルートへと移行する水路を進むことになる。

この水路での銃撃ポイントは2つ。まずは民間人の救出イベントだが、ここは初めから見えている左のゾンビから倒そうとすると、壁で死角になっている右側から出てくるもう1体を倒しきれないことが多いため、右→左の順にゾンビを射撃すること。


右側は壁で死角になっているが、ここからもゾンビが出現するので注意。

ここをクリアしたら、ピラニア3匹を撃って終わり。


救出イベントの直後には、3匹のピラニアが襲いかかってくる。

第3章・Bルート（後半）

Bルートの後半へは、前半のボートに乗った民間人を助けるイベントに成功するか、Aルートで水門の門番を助けるイベントに失敗することによって進むことになる。

後半パートは、ボートに同乗しているエイミーが水路岸の建物の異常に気付くところから始まる。ここでは、建物のシャッターが開き、中から多数のゾンビが出現するのだ。

現れるゾンビは全部で4体だが、君たちがじゅうぶんに注意深ければ、最も危険なのは斧を投げるゾンビだということに気付くだろう。まずはこいつを片付け、その後に肉弾戦を挑んでくるゾンビどもを射撃するのが効率的だ。


斧を投げるゾンビが最も危険なので、とにかくこいつを先に倒すこと。

この場面を切り抜けると、続いて2体のゾンビが現れるが、ここは肥満体ゾンビから先に射撃すれば問題ない。

そして、この直後。視点が左へと切り替わる瞬間に、水路の右岸に「赤い木箱」が見える。この木箱の中には、ライフ回復アイテムが入っているが、射撃チャンスは一瞬しかない。取り逃さぬように。


写真ではすでに破壊後だが、赤い木箱の中にはライフが入っている。

ライフを回復して先に進むと、水路左脇の建物の中で、女性がゾンビに襲われているのを目撃する。このゾンビは耐久力が低いタイプなので、彼女を助けるのはそれほど難しくないだろう。

水路は地下へと続く

ゾンビの魔手から女性を救出した君たちだったが、ここに留まっている暇はない。さらに先を急ぐと、水路は地下へと通じているはずだ。

地下水路へとボートを進めると、そこは闇が支配する世界。視界の悪さと壁にこだまする小動物の鳴き声が、恐怖心をさらに煽ることだろう。

突然、君たちに向かってコウモリの大群が襲いかかってくる。このコウモリは不規則に飛び回りながら近寄り、暖かい血を求めて襲いかかってくる。ここは、1匹ずつ撃っていたのではラチがあかない。群れの中心めがけて銃を乱射し、とにかく数を減らすことに重点をおくこと。


吸血コウモリに対しては連射あるのみ。群れの中心に向かって撃て！

吸血コウモリも倒し、次第に目が慣れてきた君たちは、この地下水路が天然の洞窟ではなく、古代の人々によって建造された遺跡だということに気付くだろう。だが、この広大な遺跡を探索するには時間がかかりすぎる。君たちは、2手に分かれて遺跡を調査することにした。

ハリー・エイミーと分かれ、遺跡の奥へと踏み込むと、ゾンビ2体に追われる民間人と出会うことになる。ここは、右→左の順にゾンビを撃てば楽に彼を助けることができる。

助けた彼が言うには、どうやらまだ奥には一緒にこの遺跡を調査しにきた仲間がいるらしい。そして君たちは彼の仲間を探すため、さらに遺跡の奥へと進むことになった。

（ボス戦に続く）


奥にはまだ助けを待つ人が？はたして君たちは間に合うのだろうか。

P.S.GAMEST Q&A G →稼ぐなら無駄撃ちは禁物ってことだね。次のは何ともいえない。ちなみに、撃ち込み点ならトーイがよさそうで、威力はレオンがとびっきり。乗り物の通常ショットはそれほど強くないのだ。乗り物ため撃ちは撃ち込み点が「ゼロ！」注意してね。（真留世）



デビッド

ちょっと細身の肌艶いいゾンビだ。橋の上からいきなり出現して、ぶら下がっているのが特徴。放っておくと、身体を振り子状態にして、その勢いで蹴ってくる。耐久力もそんなにないため、ランク付けをするならば、Cといったところか…。



リッキー

彼らはもともと、軍人かなにかをやっていたのだろう。鍛えあげぬかれた身体は、筋肉に覆われ、弱点となる頭部ならば即死を狙えるが、身体だとそうはいかない。出現パターンは、複数が多く、誰かを護衛しているかのように現れる。



デビロン

暗がりに潜むコウモリ。群れをなして複数で襲いかかってくる。フクロウに比べ、飛んでくる軌道がでたらめで、その動きは読みづらい。しかし、大きな翼にも銃弾がヒットすれば、撃ち落とすことができる。画面中央で狙い撃ちしてやろう。

TOWER type8000

君たちの前に立ちはだかるのは、5つの頭を持った巨大な蛇。ここでは判断力が問われるだろう。

ステージ3のボス進入パターンは、ルート別で2通りある。いずれも建物の中を進み、2匹のゾンビに襲われそうになっている民間人を助けると、次がボスシーン。

ステージ3のボスは通称「TOWER」と呼ばれる、巨大な蛇。5つの頭があり、各頭部を射撃して倒す。これが任務だ。5匹の蛇のうち、中央の蛇は青色。どうやらヤツがリーダーで、こいつを倒さなくては先へ進めないらしい。

TOWER 第1形態

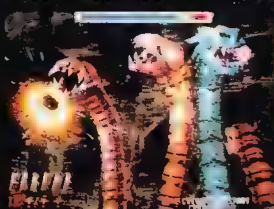
5匹の蛇の攻撃形態は「噛み付き」によるもの。この攻撃にくるときは、前ぶれがあり、必ず噛み付きを行おうとする「蛇の口の部分が光る」のだ。これを覚えておこう。

基本的に攻撃を行おうと光った蛇から射撃していくのがセオリーで、もっとも簡単な攻略法となる。ただ、光待ちなので、これだと安全だが多少の時間がかかってしまうのだ。そんなときの攻略法が1つある。

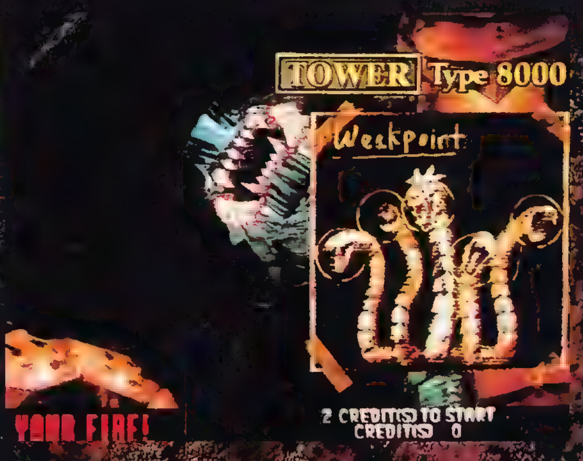
それは蛇の口は光ったときが攻撃の予備動作だが、光らなくても蛇が口を開けているスキに射撃がヒットすれば、それはダメージになるということだ。だから、暇さえあれば口を狙うという行動を取っていれば、瞬時にボスを倒すことも可能なわけ。

しかし、このときの注意点が1つある。ボスが攻撃を仕掛ける周期というのは、極めて一定で、普通にプレイをしていて2匹が同時に攻撃するということは、ほとんどありえないこと。だが、瞬時にボスを倒そうと、口を開けたとき常に撃ち込んでいると、その攻撃の周期がずれて、ひどいときだと、4匹の蛇がほぼ同時に攻撃してくるというのもある。射撃1発で攻撃を食い止めることができるが、自信のない読者は安全策を取ったほうがいいだろう。

なお、ワンポイントとして紹介しておくと、口にヒットしてのけぞった蛇は、体勢を直すときに口を開けながらの場合が多い。だから、光った蛇は2回ダメージを与えられる、ワンセットと考えておいても問題はないぞ。



口元が光った蛇には要注意。攻撃予備動作だぞ！



TOWER 第2形態

ステージ3ボス「TOWER」、実はこのボス、5つの頭部（正確には4つ）を倒しても終わりではない。リーダー（本体）の蛇を退治しなくては、ステージ3は終わらないのだ。4匹の蛇を倒すと、青蛇は建物の奥へと逃げて、広間（広間は水と砂の2パターンがある）へ抜ける。ここが本当の戦いのステージになるのだ。

青蛇の攻撃形態は、突進してきてからの噛み付き。ただ、突進のパターンは数通りあり、さらに広間にはたくさんの障害物となる柱が建っていて、いきなり現れる場合もある。だから油断はできない。

基本的に青蛇の弱点は口、射撃は2発だ。遠くでも近くから出現したときでも、口が光っているときに2発射撃を行えば、回避可能。もし、射撃が失敗した場合は、口の光が消え、飛び掛かってくるが、落ち着いて、飛び掛かられる瞬間に口を狙い撃て！

青蛇は口の光が消えると一度口を閉じて、攻撃準備をする。そして、飛び掛かった瞬間に再度その口を開くのだ。あらかじめ射撃ができなかった場合は、これが最後のチャンス。落ち着いて対処しよう。ステージ3ボス「TOWER」は、この攻撃の繰り返しをクリアできれば、クリアだ。



砂の広間で戦う場合は、青蛇が砂に身を潜めて、いきなり出現するぞ。



飛び掛かってきた場合も、諦めないで口を狙って射撃しろ！

P.S.MESSAGE G 1/15号P.156参照「新生カルロに投げられ隊」だっちゅーの!! BYカルロに投げられ隊隊長／神奈川県　P.N.渋カロさん　◆うーん、「カロ」に引き続いて、またもや誤植とは…。カルロは、どうも自分と相性が悪い様子。渋カロさん、本当にゴメンなさいね。（こーじ山下）

そろそろ大詰め!

GUNBIRD 2

ガンバード2 TM

このゲームも、1周クリアまで残すところあと2面。今回は通常の面攻略に加えて、ちょっとついてこれない人のための企画も用意してみました。

担当：善之字&RED&KMT&京城

©1998 PSIKYO

1周 きちんと使えばクリアも近い! クリアのためのボム使用術

とりあえずの目標である1周クリアのために、どうやってボムを使えばいいのか考えてみよう。

担当：善之字元帥

SYSTEM

このゲームも発売から2カ月が経過し、そろそろキミの地元のお店でも1周クリアを達成している人が増えてきているんじゃないかな?そして、もしもキミがまだ1周クリアできていないのなら、そろそろ「自分には才能がない」といってあきらめかけているんじゃないかな?

しかし、ここではっきり言っておこう。**ガンバード2は、工夫を重ねれば誰でも必ず1周クリアが可能なゲームなのだ。**なぜなら、このゲームには使えば無敵になるボムが存在し、そのボムは各面必ず1個出現するのだ。ここから1周クリアに使用できるボムの数を計算すると、各面1個×7面＋初期装備2個×3機＋エクステンド2個×1機＝15発。ほら、これだけ使えれば、いくらなんでもクリアできそうな気がしてきたでしょ?

「たら」「れば」で撃つボム

さて、1周クリアまでに15発のボムが使えることがわかったところで、問題になるのはその使いどころ。

一番危ないのは「ボムなんて危なくなったら押せばいいんじゃないの?」という考え方。まぁ、確かに理屈のうえではそうなんだけど、弾避けをしている最中は生き残ろうと必死でレバー操作に集中しているので、いざ本当に回避不能な弾が飛んできても反応できずにそのままミスしてしまうことが多い。

どんなにシューティングがうまい人でも**「ボムは使いたくない、だけど本当に危ないときだけきちんと押したい」**というジレンマは常につきものなので、とにかくはじめのうちは「危なくなったら押すボム」は**信用がおけない**ものと考えるようにしよう。

ボムで安全を買うという考え

状況判断をしながら押すボムの危険性がわかったところで、今度は正しいボムの使い方について考えてみよう。

最も現実的なのは、あらかじめミスしやすい場所を覚えておいて、その場所で実際に危険かどうか判断することなくボムを使用すること。

これは、要するに決め撃ちなんだけど、重要なのは**「ひょっとしたらボムを使わずに抜けられるかもしれない」**という期待感を持たないこと。決め撃ちは言いかえればボムで安全を買うという取引なので、**代金を払わずに安全だけ貰う**ような都合のいいことは考えないようにしよう。

実際にどの面のどの場所でボムを使ったらいいかについては、編集部オススメのボム使用ポイントを下の写真に示しておいたので、そちらを参考にしてほしい。

ランクとボムについて

さて、決め撃ちボムという考え方はわかってもらえたとして、最後はランクとボムの関係について説明しよう。

ランクとは本誌でも頻繁に登場する用語だけど、これは**1ゲーム中のプレイ内容によって変化する難易度**のことで、普通のゲームではミスしないでいる時間の長さや自機の装備の強さに応じて高くなる(=難しくなる)ことが多い。

このゲームでもその例にもれず、ノーミス時間と自機の装備でランクは上昇していくわけで、ランクが高い状態で6面あたりに突入した日には、いつもは撃ってこない弾やとんでもない弾速にお目にかかれるって寸法だ。

当然、ランクが高いときには危険な場所も増えるので、ボムを決め撃ちしたほうがいい場所も増えることになる。中でも気をつけたいのが、今回ステージ攻略する6面で初めて登場する通称「八角形」というザコ。こいつは、必ず何機かで編隊を組んで登場し、そのときのランクに応じて3段階に弾幕を変化させてくる。4面あたりからノーミスで6面に突入したときには、八角形が出るたびにボムを決め撃ちしてもいいくらいだ。

この他にもランクが高いときにはボム必須の場所がいくつかあるので、これらもまとめて覚えておこう。

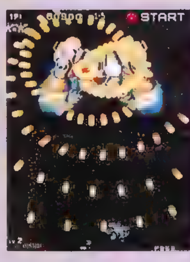
絶対使用!決め撃ちのボムポイント

●5面ボス2段階目

前号攻略した5面ボスでは、2段階目の放射弾が最大のネックになってくる。ボスは倒すまでに2回の放射弾を撃ってくるが、安全にいくならそれぞれにボム(計2発)を使っておくこと。

●6面ボス2段階目

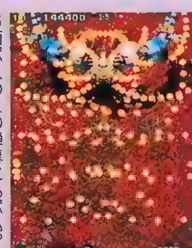
今回ステージ攻略する6面ボスも、2段階目にかなり厳しい攻撃モードが存在する。一応ボムを節約することもできるが、1周クリアが目標なら危険な弾避けをする必要はない。ここは決め撃ちでボムを使っていこう。



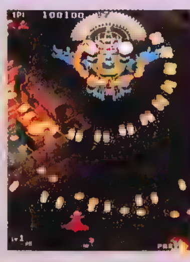
5面ボスの放射弾は見切れなくても構わない。とにかくボム!

●7面中ボス

ちょっと気が早いが、7面で鬼門になるのが中ボスのビボロバ。1段階目の弾幕(写真参照)はかなりパターン化が厳しいので、ここもボムを決め撃ちすること。ちなみに、次号紹介する最終ボスは、ばっちりノーボムで攻略できのでご安心を。



6面ボスのこの弾幕にもボム。一応避け方も存在するが…。

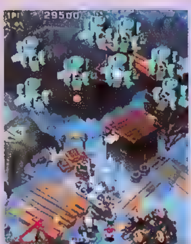


初公開、7面中ボス。この弾幕が避けづらいのでボムを使おう。

高ランク時の決め撃ちボムポイント

●5面浮遊砲台地帯

5面の浮遊砲台が多数登場する場所までノーミスできてしまったら、決め撃ちでボムを使おう。たまには避けることができるかもしれないが、それは危険な罠なのだ。



高ランク時のこの場所は弾が速すぎる!無理せずボムを使おう。

●6~7面「八角形」地帯

高ランク時の八角形地帯の難易度は筆舌に尽くしがたい。危険な場所は6~7面合わせて4カ所あるが、慣れないうちはそのすべてにボムを決め撃ちしたほうがよい。もしも途中でボムが尽きてしまってもミスすればランクは下がるので、ボムを抱えて死ぬより先に進めるはずだ。



6面から登場する八角形は、登場するたびにボムを使うべし。

STAGE6

地下神殿ステージ道中

ノーミス時のランクだと、非常に厳しい6面道中。八角形地帯の完全パターン化が鍵を握る。ステージ中盤、大量に出現する金貨群に目を奪われるな。

担当：京城

この6面は道中、ボスどちらをとっても最終面にひけを取らない難しさを誇る。しかしこの面さえ越えられるようになれば、1周クリアも時間の問題だ。ここであきらめてしまわないようにがんばろう。

この面の溜め撃ちゲージの配分だが、5面クリア時にレベル1と少しゲージがあり、なおかつ6面道中でゲージをケチった時に限り、レベル3溜め撃ちを使い、ボスを瞬殺することができる。全面中レベル3溜め撃ちを使うことがあるとすれば、ここぐらいのものだ。道中苦しい思いをしてボスで楽をするか?それともその逆か?その判断はキミたちにまかせたい。

A区間

面がスタートすると放射状の弾を撃つ柱型の敵が4台出現する。この敵は出現後しばらくは攻撃してこないので、急いで破壊してしまおう。

次にこのステージ最大の問題となる、八角形の浮遊物が順に出現する。

この八角形の浮遊物は、常に自機を狙って5WAY→2WAY→1WAYの順に弾を撃ってくる。5WAYはもちろんのこと、挟み込むように撃ってくる2WAY、そして自機を確実に狙って撃ってくる1WAYの混合攻撃が非常にやっかいだ。


左、右、左、右の順に八角形を撃ち、


そこから左に少しずつ移動。

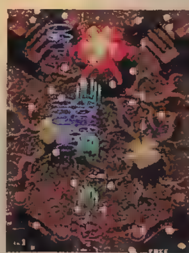

画面端についたら、切り返して戻る。

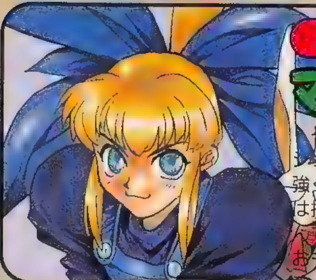
B区間

花型の砲台の最初の1台は接近攻撃で、あとの2台はショットで破壊。複数の砲台に同時に弾を撃たれないように、順番に破壊していこう。

最後の1機は画面一番下、正面に位置し、敵に真下に弾を撃たせるようにする。

この砲台の弾幕は見た目こそ派手だが、実際にはそれほど難しくないので、落ちついて対処しよう。また砲台を壊す速さによって、次の赤弾をバラまく空中物の出現数が変化するので、注意しよう。


正面が当たらない弾と、そうでない弾の二通りだ。



コラム

マリオンの愚痴

そりゃあ移動速度もいまいちだし、ショットも3WAYだけどそんなに強くないし、ボムも弱いし、とりえは接近攻撃の強さしかないけど。な[illegible]眼鏡っ娘ばっか使うのよ。おもしろくないわねー。

C区間

おそらく6面道中でもっとも死亡率が高い場所、それがこのC区間だ。ここでは八角形の浮遊物が出現するまでに、赤弾をバラまく空中物をどれだけ処理できるかがポイントになってくる。この場面では使用キャラによって対処法が大きく変わるので、キャラ別に説明していこう。

●バルピロ、ヘイコブ

ヘイコブは溜め撃ちの威力が弱く、剣で狙い撃つのが難しいので注意。


右側の空中物を破壊したら、すぐに溜め撃ちを設置（レベル2が理想）。


すぐに自機を左に移動させ、左から出現してくる八角形をショットで撃つ。


あとはそのまま敵弾の流れに沿うように右に少しずつ移動すれば、簡単に抜けられる。

●タビア、アイン、アルカード


八角形が出現する直前のこの3機を、左、真ん中の順に破壊し、


右の空中物は無視して、最初に出現する八角形をショットで狙い撃つ。


すぐに右の空中物と、その真後ろから出現する八角形を破壊し、左に移動。




左端についたら小刻みに右に動きつつ、目前の八角形を一掃し、弾の流れに沿って右に移動する。

●マリオン


この2機の空中物の間を上に抜け、敵弾を上に撃たせる。


そして画面右端に位置し、敵弾を画面外に誘導して一気に左に抜ける。


切り返して右に戻るときには、もう赤弾は画面外に消えているので簡単。

どのキャラにも共通していることは、八角形の浮遊物が弾を撃つ前に破壊することが重要で、最初の2、3機に弾を撃たれないだけでも、相当楽になる。

基本的には画面一番下を小刻みに移動するだけでいいのだが、難しいのが切り返すところだ。無理があるときは、少し上に上がってから切り返すようにするといい。

また、慣れない間はなんの迷いもなく、即ボムを使うようにしよう。プレイしていくうちに少しずつ弾の誘導の仕方や、切り返すタイミングがわかってくるはずだ。

D区間

金貨が計24枚も出現するこのD区間だが、同時にボーナスキャリーの出現場所でもある。ただでさえ押され気味になってしまう場面なので、ボーナスキャリーは出現させないことをオススメする。

また、金貨は常に2枚1組で回収するようにしよう。



ボーナスキャリーの出現場所はここ。



壺型砲台には、常にはりついてショットを当てよう。

E区間

金貨の回収に必死になっていると、意外とミスしやすいE区間だ。最初のうちは金貨は無視するようにしよう。ここで気をつけなくてはいけないのが、敵に押されないようにすることだ。バルピロやタピアなどの前方集中型のショットの場合はそうでもないのだが、マリオンやアルカードは積極的に画面前に出ていくようにしないと、残った敵が弾をバラまいて自機の移動が制限され、非常に厳しい状態になってしまう。

この赤弾をバラまく中型機は、どちらか片側を優先して破壊するようにして、画面上の弾数をなるべく少なくしていくといいだろう。



こうなってしまうと、かなり厳しい。

F区間

中ボスの前座は4本の柱の内、2本がランダムで選ばれて攻撃してくる。この柱の攻撃はアドリブでも何とかなる範囲だが、弾よけをさせられるのが嫌ならば接近攻撃や溜め撃ちを使って、弾を撃たれる前に倒してしまってもいい。

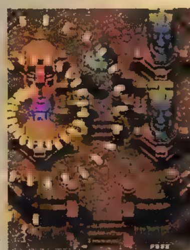
●赤い柱

自機との距離が近く、弾の速度も速いため嫌な赤い柱。弾の間に入ったら、次に来る弾は横に避けなければいけないことを頭に入れておこう。

●青い柱

斜めに弾を撃たれてしまうと非常に避けにくいので、実体化するのを見たらすぐに正面にいくようにしよう。へたをすると柱に逃げられてしまうこともある。

残りの2本の柱は、弾をよく見ていればまったく問題はないはずだ。



自機との距離が近いため、一番嫌な赤い柱。



左上に柱が出現したら、すぐ正面に移動して接近攻撃を使う。

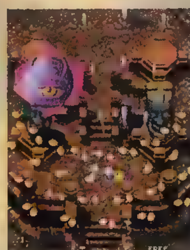
そして柱を2本倒すと、いよいよ中ボス・サイクロックスが出現する。

まず最初のひし形弾を全方向にバラまく攻撃は、落ちついて弾のすき間をくぐっていくようにしよう。

次の連射弾は左から右に移動して避ける。中ボスに撃ち込もうとすると、自然とそういう動きになるはずだ。右に追いつめられたら弾のすき間をくぐり、左に切り返そう。

次の放射弾は自機を狙っているので、中ボスの正面で待っていて避けやすい方向に弾を撃たせてしまおう。あとは弾幕の真ん中から少し横を抜けるだけだ。

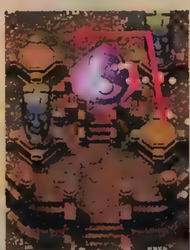
あとは以上の攻撃の繰り返しになる。撃ち込み具合とキャラにもよるが、2回目の連射弾の前には倒せるはずだ。



毎回避ける場所を同じにしよう。意外と嫌な弾だ。



弾のすき間をよく見よう。



中ボスの上を回って避けることもできる。



弾がくるたびに、正面ちょい横に自機を合わせる。

G区間

中ボスを倒すと、またもや八角形のラッシュだ。これまでの場所とは違い、八角形が固まって出現するので出現順も覚えやすく、パターンにもしやすい。ここを越えればボスとの戦闘なので、最後まで気を抜かないようにしよう。



中ボスが出したボムを回収したら、すぐに自機を画面右に移動させる。



右から出現した八角形の3台目が壊れる直前に、大きく左に移動し、



左から出現してきた八角形をショットで撃ったら、また右に戻り八角形を撃つ。



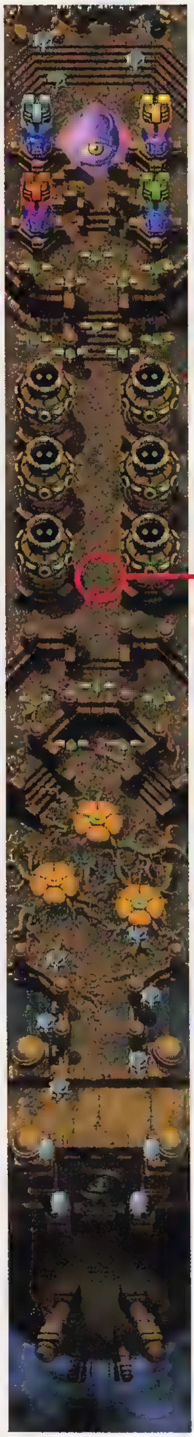
最後に左から出現してきた八角形を撃ち、少しずつ右に移動して抜ける。

八角形がライバルだ！

全面通しても非常に難度の高い6面道中。合計6つの区間に分けて見ていただいたが、いかがだろうか？

とにかくこの面は八角形の空中物の難しさにつきるのだが、ミスしてランクが下がっていると非常に簡単になってしまう。ランクが下がった状態だとなんとなく進めてしまうのだが、これからは敵の出現順を覚えて、きちんとパターンにするようにしていこう。

STAGE 6 道中マップ



地下神殿ステージ ボス
ジャックハンマー & ジャックキャノン





1次形態開幕では、レベル2以上のゲージ量が必須。道中、中ボス戦以降ではゲージを使わないようにしよう。2次形態は一見キツイ攻撃だらけのように思えるが、実はどの攻撃も簡単に避けることができるぞ。

担当：KMT

1次形態の撃破パターンは、下の連続写真で紹介しているとおりとなっているが、ここでは1次形態を撃破するうえでの注意すべきポイントについて説明しておこう。

1回目の針弾に要注意！

速度の異なる針弾を大量にバラまく攻撃は一見難しく思えるが、実はこの攻撃、画面一番下で針弾を引きつけてから自機を1キャラ分横に移動させることで簡単に避けることができる。

ただし、1回目の針弾は、直前の5連大赤弾による攻撃が終わってから針弾が発射されるまでの間隔が短く、自機を画面一番下に移動する時間的余裕があまりない。直前の5連大赤弾を避けたあとにもたついていると、自機を画面一番下に移動する前に針弾を発射されてしまうので、注意しよう。

また、この1回目の針弾は、6面道中の中盤以降でミスし、ランクが落ちている状態のときは、避けるのが非常に難しくなってしまう（直前の大赤弾の弾速が遅くなり、画面内に残ってしまうため）ので、ボムを使ったほうがいいぞ。

分離砲台の対処法

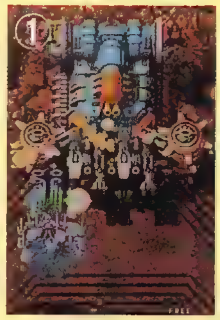
本体の両サイドにくっついている分離砲台（破壊可能、1個500点）は、回転しながら5 or 3連大赤弾を発射したり、本体から分離し、画面内を動き回りながら白弾をバラまいて攻撃してくる。

前者はどちらかの砲台の正面で避けるようにすると、楽に避けられる。画面中央で避けようとすると危険なので注意しよう。左右の砲台のうち、片方が壊れている場合は、本体が針弾を撃ってくるようになるが、このときも基本は一緒。残っている砲台の正面で弾を避けるようにすればOKだ。

後者は、非常にキツい攻撃ではあるが、この攻撃がくる前に左右の砲台のうちどちらかを壊していれば、弾避けが格段に楽になってくるぞ。

マリオン、バルピロ、タビア、ヘイコブなら、開幕にレベル2溜め撃ちを発射、アルカードは開幕に接近攻撃を当てたあとレベル1溜め撃ちを発射、アインは開幕に接近攻撃を当てたあとショットで撃ち込んで、速攻で破壊するようにしよう。

1次形態（ジャックハンマー）撃破までの流れ



①ボス戦が始まったら、左側の分離砲台に、アルカード・アイン以外のキャラはレベル2溜め撃ちを発射、アルカード・アインは接近攻撃を当て、後退する。



②ボスは、まず主砲から黄色弾5→4→5WAYという弾幕を2セット撃ってくるので、これを左側の分離砲台にショットで撃ち込みつつ避ける。アルカードはこのときレベル1溜め撃ちを発射する。



③左右の分離砲台が5連大赤弾を撃ち始めると、まずは右側の砲台が発射した5連大赤弾が自機に迫ってくるので、まずはこれを少し右に動いて避ける。



④しばらくすると、今度は左側の砲台が発射した5連大赤弾が迫ってくるので、弾の間に入るように避けよう。なお、左側の砲台は、ここまでには壊れているはず。



⑤最後に右側の砲台が発射した5連大赤弾を、再び少し右に移動して避け、



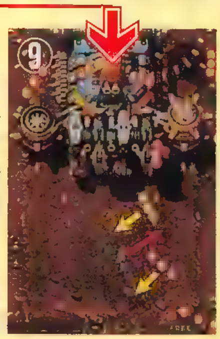
⑥針弾に備えて、すぐに自機を画面一番下に移動させよう。



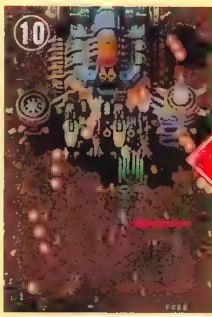
⑦針弾が発射されたら、自機を動かさず、このくらいまで引きつけてから自機を1キャラ分左に動かせば、



⑧針弾を避けることができる。念のため、自機を動かしたあとも弾をよく見て、必要なら自機の位置を微調整しよう。



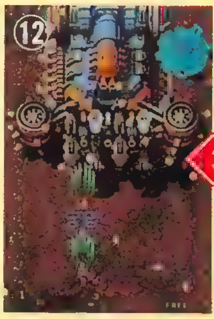
⑨このあと、右側の分離砲台が3連大赤弾、本体が針弾を撃ってくるので、すぐに右に移動して3連大赤弾の間を抜け、



⑩本体が撃ってくる針弾を左へ移動しながら避けていく。避けきったらこのあとの針弾に備え、自機を画面一番下に移動させよう。



⑪続いてボスは針弾を2回連続で発射してくるが、これは1回目の針弾を避けたあとに自機を動かさなければ、2回目の針弾には当たらないようになっている。



⑫最後に右側の砲台が本体から分離し、白弾をバラまいてくるが、この攻撃が終わる頃には、ボスを撃破しているはずだ。

2次形態 ジャックキャノン攻略

1次形態のときと同様、まずは2次形態での注意すべきポイントについて軽く説明しておこう。

黄色弾バラまき＋レーザーはボスの真正面で避ける

ボス戦開幕にくるこの攻撃は、下の連続写真で紹介しているようにレーザーの死角となるボスの真正面で、黄色弾を縦の動きだけで避けるのが簡単で、安定する。

どうしても縦避けができないという人は、黄色弾を横に避けるようにしてもいいが、その場合はボス正面で黄色弾を十分に引きつけてから横に移動すること。横に移動するタイミングが早すぎると、移動先をボスにトレースされ、レーザーで狙い撃ちされてしまうので注意しよう。

放射白弾＋黄色弾5WAYにはボムは不要

この攻撃は、放射白弾は自機を狙わず一定の場所へ、黄色弾5WAYは中心の弾が自機を狙って発射されている。そのため、白弾の間で自機を狙って飛んでくる黄色弾を少しだけ横に動いて避けるようにする…というのがこの攻撃に対する避け方となる（詳しいことは、下の連続写真⑥～⑧を参照）。

重要なのは弾避けをする場所を覚えることと、この攻撃がくる前にその場所に自機を移動させておくことで、この2つのポイントさえしっかりと押さえていれば、意外なくらい簡単に避けることができる。弾数の多さにビビってボムを使ったりしないようにしよう。

連射レーザーは切り返すタイミングが重要

この攻撃では、ボスが自機の位置をトレースしてレーザーを連射してくるので、連射してくるレーザーのスキを見てボスの移動方向とは反対の方向にうまく自機を切り返すことができないと、画面端に追いつめられ、確実にボム必須or死ということになる。

自機を切り返すタイミングは、自機から遠いほうの砲台からレーザーが発射された直後。（自分から見て）自機がボスの左側にいれば、右側の砲台がレーザーを発射したら、自機がボスの右側にいれば、左側の砲台がレーザーを発射したら切り返すようにすればいいわけだ。このことさえ覚え、少し練習すれば、連射レーザーは簡単に避けられるようになるはず。

ちなみにレーザーが発射される順番は、（右→左→左右同時）×3となっているぞ。

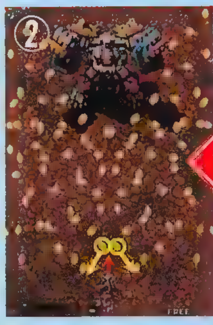


レーザー連射モード中は、避けることだけに気を取られず、ボスの端に重なり、ショットを撃ち込むようにしよう。

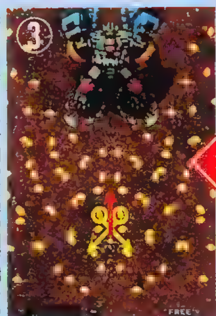
2次形態(ジャックキャノン)撃破までの流れ



まずはボス戦開始と同時にボスの真正面でレベル2溜め撃ちを発射し（アインは接近攻撃を当てる）、後退しよう。



ボスが黄色弾をバラまいたら、この位置で○で囲った弾の間を抜ける。



続いて正面の○で囲った弾の間が閉じる前に、自機を前進させ、この弾の間を抜けよう。



あとは、正面の弾と背後の弾に当たらないように自機をちょっとずつ後退させれば、無事に黄色弾を避けることができ、



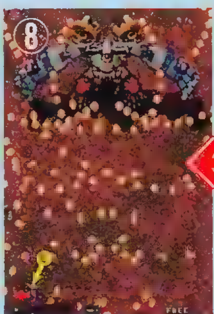
レーザーもやり過ごすことができる。レーザーをやり過ごしたら、このあとの放射白弾＋黄色弾5WAYに備えるため、



すぐに自機をこの位置（自機の左端のラインをレベルゲージのレベル2のラインに合わせる）へ移動させよう。



この位置には白弾と自機めがけて黄色弾5WAYが飛んでくるので、白弾を十分に引きつけてから少し左に動いてこれらを避ける。しかし、まだ安心はできない。移動したあとにも黄色弾5WAYは発射され続けているからだ。



そのため、しばらくすると移動先にも黄色弾5WAYが飛んでくるようになるので、これをもう1回左に少しだけ動いて避けるようにしよう。これで完璧だ。



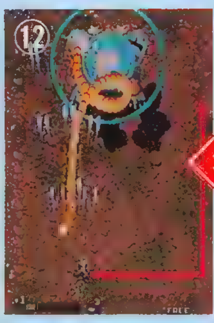
このあとボスはレーザーを連射してくるので、右側の砲台が1発目のレーザーを発射したら、



すぐに画面右側へと移動しよう。このあとボスの右端に重なりながらショットを撃ち込み、



ボスが左側の砲台からレーザーを発射（5発目）してきたら、画面左側へと移動しよう。



レーザー連射モードが終わると、ボスは自機を狙う連射弾を発射してくるが、これはボス左端のラインから、少しずつ右に動いていけばOK。この攻撃中にボスを倒せるはずだ。

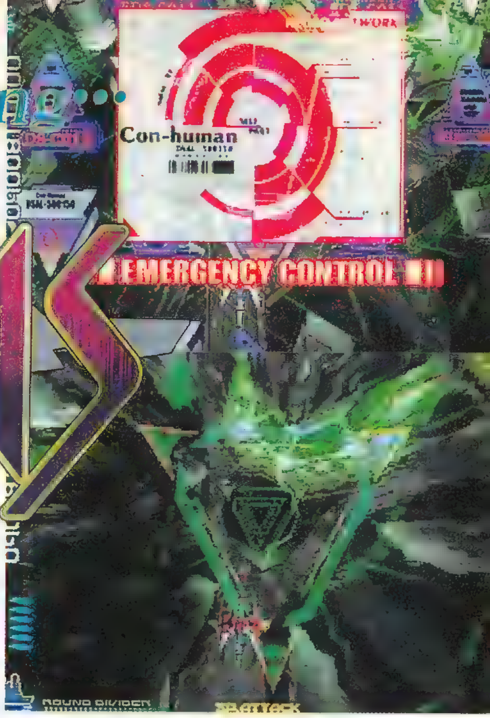


This is only the beginning…

(これは、始まりにすぎない…)

RAYCRISIS

レイクライシス



真のラスボス「∞(インフィニティー)」と、隠し機体「WR−03」の出現条件を一挙に公開!

担当：伊勢猫

「∞」＋隠し機体の出現条件を公開！

前号でお伝えした「MAPセレクト」に続いて、新たな隠し要素が判明。その内容とは隠し機体「WR−03」と真のラスボス「∞（インフィニティー）」の2つ。具体的な出現条件を説明していくと…、

●新規MAPを5回プレイすることで、ステージ1にくる5種類のエリアを全部見る。

↓

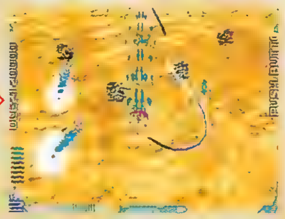
●最終エリア到達時の浸食率が25％以下（「∞」出現）。

↓

●「∞」を倒してエンディング見る（「WR−03」出現）。

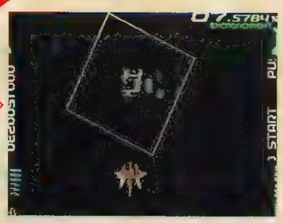
といった条件で、これらを満たせば「WR−03」が使用可能。次回以降のプレイから最初に機体セレクトできる。





①新規MAPで5回プレイする





②浸食率を25%以下でラスボス到達





③「∞」を倒してクリアする

SECRET

WR-03



まったく新しいコンセプトの機体で、ショットに全方位「ホーミングミサイル」、ロックオン攻撃に「光子魚雷」を装備。24カ所まで同時ロックが可能。倍率は255倍でMAX。

WR-03 機体武装



ホーミングミサイル

プレイヤーの周囲、全方向に誘導ミサイルを発射。連射能力そのものは低いが、近距離で爆発させることによって機雷のようなヒット判定を持った爆風がしばらく残って、敵にダメージを与えていく。



光子魚雷

最大で24カ所の同時ロックが可能。着弾時に発生した爆風が消える前に次の光子魚雷を発射することで、倍率が255倍まで上昇していく。また、まとめ撃ちで爆発時間が増加して繋げやすくなる。

得点倍率

ロックオン数	1	2	3	4	…	255
得点にかかる倍率	×1	×2	×3	×4	…	×255

LAST BOSS dis-human

担当：KMT



得点
- ●本体：2000000（通常時）
  1000000（100%時）
- ●ハッチ：900
- ●レーザーバラまきアーム：2500
- ●Bホールアーム：500
- ●破裂弾：3500

攻撃フローチャート
- Ⓐブロック弾＋サンダーレーザー
- Ⓑ極太レーザー＋分裂弾
- Ⓒブラックホール弾＋ホーミングレーザー
- Ⓓ浮遊機雷散布
- Ⓔレーザーバラまき×3
- Ⓕブロック弾＋極太レーザー＋分裂弾

Ⓔへ戻る

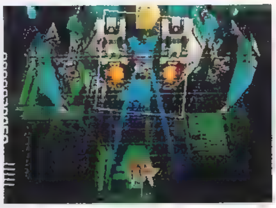
EMERGENCY CONTROL

撃破のポイント

①ボス本体を集中攻撃せよ！

dis-humanは、本体に一定ダメージを与えるか、レーザーバラまきアームを両方とも破壊することで倒すことができる。楽に倒せるのは前者の方法で、集中ロックを使ってダメージを与えていけば、2回目の攻撃パターンⓕのあたりで倒すことができる。

レーザーバラまきアームは非常に堅く、両方とも破壊しようとすると自爆寸前まで戦わされる（下手すると自爆される）ことになる。長期戦になるとボスの攻撃が激しくなり、ミスしやすくなるので、レーザーバラまきアームを破壊することは考えないほうがいいだろう。



ここがボス本体。集中ロックを使って、効率よくダメージを与えよう。

②ボムをどこで使うか？

dis-humanの攻撃でキツイのは、攻撃パターンⒺと2回目の攻撃パターンⒻ（特に3セット目のレーザーバラまき）で、ボムはこの2つの攻撃パターンのうちどちらかで使うといい。

稼ぐ場合は、攻撃パターンⒺのときにブロック弾がいくつか炸裂してからボムを使うといい。うまくパーツなどを巻き込めれば、50～80万近く稼げることもあるぞ。

撃破までの流れ

Ⓐブロック弾＋サンダーレーザー

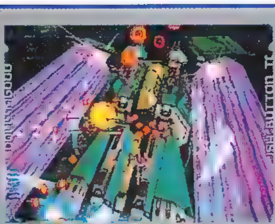
まずはブロック弾（ショットでのみ破壊可能）が自機の周囲を囲み、ボス本体は羽パーツからサンダーレーザーを発射してくる。ブロック弾はサンダーレーザーに当たると通常弾に炸裂する。

サンダーレーザーは自機を動かさなければ当たらないので、ボスの真正面でブロック弾が炸裂するのを待ち、炸裂した弾を避けるようにする。

Ⓑ極太レーザー＋分裂弾

続いてボスは前部のハッチから極太レーザーを発射し、自機のいる方向に機体を旋回させてくる。同時に先端部分から通常弾に分裂する分裂弾（ショットでのみ破壊可能）を発射してくる。また、極太レーザーに触れたⒶのブロック弾は通常弾に炸裂する。

この攻撃は、基本的に極太レーザーの間で通常弾を避けるようにする。ただ、画面一番下にいると炸裂した弾に対する逃げ道がなくなってしまうことがあるので、できるだけ前のほうに（ただし前に出過ぎると危険）出るようにしよう。



極太レーザーの判定は見かけより細い。少しぐらい触れても大丈夫だ。



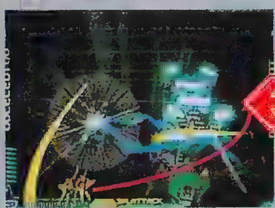
炸裂した弾は、弾速が遅いので避けるのはそれほど難しくないぞ。

Ⓒブラックホール弾＋ホーミングレーザー

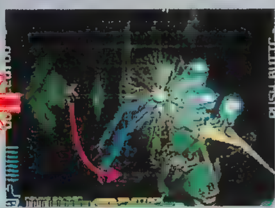
Ⓑの攻撃のあと、ボスはブラックホールアームからブラックホール弾を発生させ、羽パーツからホーミングレーザーを発射してくる。ブラックホール弾は、自機とロックオンレーザーを引き寄せる性質を持っており、低速で自機を追尾してくる。

この攻撃は、画面端上部にブラックホール弾を誘導しておき、ホーミングレーザーを引きつけてから、写真の矢印のように動いて避ける。ブラックホール弾は破壊することができるので、このときロックオンレーザを連射するのも忘れないようにしよう。

なお、ボスはこのあと浮遊機雷を散布してくるのだが、ブラックホール弾を破壊した場合はキャンセルされるぞ。



ホーミングレーザーを引きつけてから、自機を一気に動かして避けよう。



画面端の上部にブラックホール弾を誘導し、

Ⓔレーザーバラまき×3

Ⓒのブラックホール弾を破壊すると、ボスのブースター部分が爆発、ボスはレーザーバラまきアームを展開させ、レーザーをバラまきながら左右に移動する。

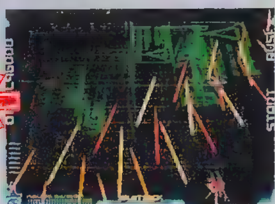
1セット目のバラまきは、ボスが動いた方向（ボスが動く方向はランダム）を見て、自機も同じ方向に移動し、画面端でレーザーを避ける。

2、3セット目は、まず1セット目のレーザーを避けた位置でボスが画面端から出現してくるのを待つ。これは自機を狙うレーザーを画面端に撃たせるため（超重要！）。ボスが画面端から出現してきたら、ボスと同じ方向に動き、反対側の画面端でレーザーを避けるようにしよう。

なお、1セット目にしろ、2、3セット目にしろ、レーザーを避けるときは、1列目のレーザーの間に入ったあと、2、3列目のレーザーを横の動きで微調整をして避けるのではなく、縦の動きで微調整して避けるのがコツだ。



2セット目以降は、画面端にレーザーを撃たせてから、



1セット目はボスの動いた方向に移動し、画面端でレーザーを避ける。

Ⓕブロック弾＋極太レーザー＋分裂弾

基本的には月の攻撃と同じ。だが、月のときに比べて攻撃が激しくなっており、ボスの旋回スピードも上がっているので、かなり難しくなっている。危ないと思ったらボムを使うようにしよう。

なお、Ⓕの攻撃のあとは、ⒺとⒻの攻撃が自爆まで繰り返される。

Ⓖレーザーバラまき×3

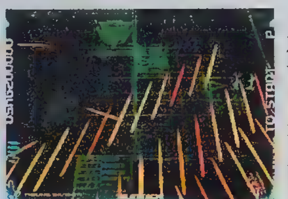
基本的な避け方はⒺのときと同じ。しかし、3セット目はレーザーとレーザーの間が非常に狭くなるため、避けるのが非常に難しい。

安定して避けるためには、相当な練習が必要となるので、ここは無難にボムを使ったほうがいいだろう（もちろんⒻでボンバーを使っていなければの話だが）。

このあと、再びⒻの攻撃がくるが、ここまでにしっかりとボス本体ににダメージを与えていれば、このあたりでボスを倒すことができるはずだ。



ボスと同じ方向に動いて、反対側の画面端でレーザーを避ける。微調整するときは縦に動くようにしよう。



非常にキツイ攻撃だが、ボスが左右と動くときに限り、画面右下隅が安全地帯となる。覚えておこう。

パターン化できるこの喜び！

MAPセレクトの指針

ALL MAPSを見事達成したアナタ、おめでとうございます。ようやく真のスタートラインに立てたって感じさなぁ。正しいMAP選びに役立つ情報が満載だ。

担当：C・LAN

レイクライシス発売から1カ月あまり。コツコツプレイしていれば、そろそろMAPセレクトができるようになっているはず。お店や常連で共通ネームを作り、効率よくMAPを埋めているところも結構あるようだ。

さて、いざMAPセレクトができるようになったはいいが、どのMAPを選べばいいのか？選択時間も意外に短いので、ここでは各MAPの特徴と、MAPリスト&オススメMAPを紹介していこう。

浸食率を下げるにはボス戦が重要

プレイ方針によりMAPの選択基準も変わるが、せっかくプレイするならば、やはり真ボスを目指したいもの。

となると、重要なのは浸食率。道中ではボムと集中ロック、またたくさんロックするほど浸食率を下げられるが、それよりも重視すべきはボス戦。エリアの特徴を考慮しつつ、MAPを模索してみよう。

MAPセレクト 全42種類リスト

MAPNo.	エリア1	エリア2	エリア3
0	都市	高空	砂漠
1	都市	高空	水中
2	都市	砂漠	高空
3	都市	砂漠	水中
4	都市	水中	高空
5	都市	水中	砂漠
6	高空	都市	砂漠
7	高空	都市	水中
8	高空	砂漠	都市
9	高空	砂漠	水中
10	高空	砂漠	都市(夜)
11	高空	水中	都市
12	高空	水中	砂漠
13	高空	水中	都市(夜)
14	高空	都市(夜)	砂漠
15	高空	都市(夜)	水中
16	砂漠	都市	高空
17	砂漠	都市	水中
18	砂漠	高空	都市
19	砂漠	高空	水中
20	砂漠	高空	都市(夜)
21	砂漠	水中	都市
22	砂漠	水中	高空
23	砂漠	水中	都市(夜)
24	砂漠	都市(夜)	高空
25	砂漠	都市(夜)	水中
26	水中	都市	高空
27	水中	都市	砂漠
28	水中	高空	都市
29	水中	高空	砂漠
30	水中	高空	都市(夜)
31	水中	砂漠	都市
32	水中	砂漠	高空
33	水中	砂漠	都市(夜)
34	水中	都市(夜)	高空
35	水中	都市(夜)	砂漠
36	都市(夜)	高空	砂漠
37	都市(夜)	高空	水中
38	都市(夜)	砂漠	高空
39	都市(夜)	砂漠	水中
40	都市(夜)	水中	高空
41	都市(夜)	水中	砂漠

都市(昼)エリア

都市エリアでは面スタート時にボムを使い、その後きちんとフルロックしていけば道中で浸食率を大きく減少させられる。ボスのPro-torも、集中ロックを効率よく弱点に当てていけば浸食率がかなり減少する(WR-01Rならエリア1で20%)。ただしエリア3では非常に硬く、ほとんど下がらないので2面までに組み込もう。

都市(夜)エリア

夜の都市エリアは構成が昼と異なり、スコアは低いもののボスまでの浸食率減少度は実質それほど変わらない。エリア1に持ってくれば、WR-01RならばランクSを取ることが可能。浸食率によって中ボス（スクロール停止時の大型砲台）自体が変わるので注意。ボスはPro-torで、昼の都市エリアと完全に同じ。

高空エリア

浸食率を減少させる、という観点で見れば、このエリアはあまり向いていない。スコアも低めで、道中、ボスともに浸食率を大きく減少させることが困難なので、エリア1～3のどこに持ってきてもランクSを取れない。面自体の難易度は比較的やさしいので、真ボスを出す、ということだけを考えるなら組み込んでもいい。

砂漠エリア

このエリアはどこに持ってきても浸食率を大きく減少させることができるため、ランクSが非常に取りやすい面。得点も高いので、稼ぐ場合は必然的に組み込まれることになる。ただエリア3にすると難度がかなり高いので、道中で死なずにしっかりロックしていくのが難しい。エリア1、2のどちらかがオススメだ。

水中エリア

水中エリアはWR-01R、WR-02Rともに、どのエリアに持ってきてもボス戦で浸食率を20%減少させられる、ある意味ボーナス面といえる。弾封じが使えるためボス戦自体もかなり楽なので、必ず組み込むようにしよう。エリア3にすると道中が少し難しめなので、エリア2あたりが無難な線。確実にランクSをゲットだ。

編集部オススメMAPナンバー

No.5	稼ぎ重視	全Sを取るだけなら、NO.3やNO.17でもいい。WR-02Rは厳しめ。
No.11	クリア重視	エリア2で浸食率が0%になる。エリア3ボスの第2形態が少し難しい。

オススメMAP紹介

5種類のエリアで構成されるMAPの種類は全42種にも上るものの、浸食率を低く維持することを意識した場合、候補になるMAPの数というのは実はそれほど多くない。

ハイスコアを目指すなら、3エリアともランクSを取りたいところ。そのためのMAP構成は、都市、砂漠、水中の組み合わせになる。もちろん道中のロックオン数やボス戦でいかに効率よくハイパーレーザーを当てるかも重要になってくるが…。

あるいは稼がなくとも、最低限真ボスを出しつつ楽にクリアしたいというのであれば、浸食率の大幅減少は見込めないが、難度が低めの高空エリアを前半に持ってきてもいい。

上の表では、稼ぎ重視とクリア重視で、目的別にとりあえず1つずつMAPを紹介してあるが、もちろんこの組み合わせ以外でもオールSや真ボスを出すことはできる。全MAPをじっくり見て、君なりの目的にあったMAPを選んでみてはいかがかな？

P.S.MESSAGE G レイクライシスのGPAシステムがすごくいい。自分のスコアがランクインしても、いままでのゲームだと電源が切られたら記録が消えてしまったけれど、このシステムだといつまでも残るのでゲーセンに通いたくなった。／大阪府　P.N.無口な配達人君　◆ネームエントリーが保存さ←

稼ぎに重要かも？

あなたの知らない世界

この世界には、まだまだ知らないことが数多い。そんな事柄をいくつか紹介させてもらおう。

担当：キャサ夫

レイフォースに始まり、続編レイストーム、そして今回のレイクライシス。侵食率システムをはじめ、ランダム要素を含んだMAP構成など、新たなシステムが加わったわけだが、理解できたかな？

前回の記事では、各ステージの紹介と、ちょっとしたワンポイントアドバイスを説明したのだが、このゲームにはまだまだプレイヤーの知らない世界が数多い。そこで今回、前回のおさらいを踏まえつつ、まだ紹介されていない「小ネタ」情報を説明していこう。

稼ぎに重要なポイントとは？

ロックオンシステムというのがあるのはすでにご存じかと思うが、ロックオンができる最大回数は、使用する機体で数が異なり、WR－01Rが8ロック、WR－02Rは16カ所までロックできるようになっている。このシステムは多くの敵をロックして、一度に破壊すると高得点を獲得できるようになっているのだ。

これにちなんだ話をすると、いずれの機体も最高倍率は256倍。「ん？」と思うかも知れないが、実はその通り。**WR－01Rは**、前作のR－GRAY1と同様の攻撃形態だが、最高倍率が128だったところが、**今回は256倍となっているのだ**。だから、必然的に変化のないWR－02R（最高倍率256）よりも、同じ倍率だがロックオンする回数の多いWR－01Rのほうが、単純に点数も高くなるはずだ。

今回は、WR－01Rを使用するプレイヤーが多いみたいだが、キミはどっちを使う？

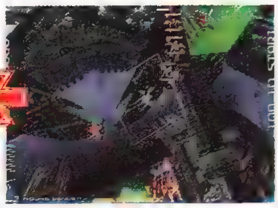


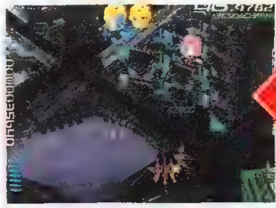
初心者にもお薦めなWR－01Rは、8ロックで最高倍率256倍だ。



マニア向けのWR－02Rは、16ロックで最高256倍。どっちを使う？

倍率の話ついでにもう1つ紹介しておくと、破壊すればアイテムが出現する赤い敵機は、稼ぐのにお得な敵になっている。なんと、**倍率が2倍**に設定されてるのだ！赤い敵機は空中物、地上物ともに出現するので、あらかじめ敵出現位置を知っておけば、得点アップを狙えるぞ。

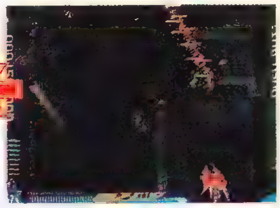

まずは普通の敵機にできるだけロックオン。


そして赤い敵機に最後はロック、発射！基本点が倍だからおいしいぜ！

後先を考えた空ロック

レイシリーズのシステム、ロックオン。一度に多くロックすれば、敵機点数×最高倍率256倍の得点を獲得することができる。そこで使われるテクニックの1つに「空ロック」というのがある。

分かりやすく説明すると、要は**ロックした敵が画面外に逃げても、ロックは一定時間有効となっている**ということだ。このシステムをうまく利用すれば、基本点の高い敵がちょっと遅れて出現する場面でも、高倍率で獲得できるというわけ。


あらかじめロックオンしていた敵機が画面外へ逃げる…。


でも、レーザーは発射される。だが点数は入らない。ここが重要だ。

これがなぜ「空ロック」なのかというと、このテクニック自体はレイシリーズの稼ぎの基本となっている。しかし、レイクライシスを除いたシリーズでは、「空」ではなく、敵が画面外へと消えても得点は入っていた（一定の領域）。

が、レイクライシスでは、その範囲が非常に厳しく、割とちょっとの画面外でも得点が入らなくなってしまったのだ。だから重要な点をつなぐための「空ロック」となっている。

ちなみにロックした敵が一度画面外へ消えて、再び画面上へ戻ってくる場合、画面外で破壊してしまうと無得点になりやすいが、画面上で破壊すれば得点は獲得できる。

とりあえず、後先を考えたこの空ロックを考えてパターンを作ることによって、得点アップが可能になるということ。

なおこのテクニックはWR－02Rのサンダーレーザーでは難しいが、一応全機体共通の、特にロックをつなげるWR－03には重要な事柄となる。

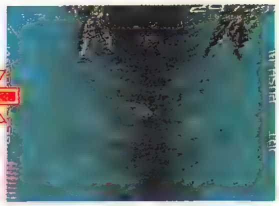
ボムは敵弾を巻き込んで得点アップ

点数を稼ぐためのポイントは、うまくロックパターンを作るだけではない。もちろんロックパターンも重要な要素になるが、そのほかにもボムというシステムが注目される。

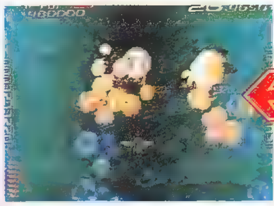
基本的にボムは、緊急回避のために使用されるのが目的となっているが、ちょっとした使い方で高得点を獲得できる代物にもなっている。

単純にたくさんの敵をボムで巻き込めば、その分の得点が倍率加算されるのだが、どうやら**今回のボムは「敵弾」も倍率に関わっている様子。**

つまり、敵が1機しかいなくても、多くの弾を同時に消せば、それが倍率に加算されるわけ。ただ、敵弾には基本点はもちろんなく、破壊する敵の基本点が高ければ高いほど得点も入るので、いろいろ試してみてくれ。ちなみに最高100万オーバーを狙える場所もあるとか…。


中型のロボットが2機。このままボムを使えば28万を獲得できるが…。


できるだけたくさんの敵弾を画面上に溜めてからボム！


ほらね、なんか獲得点数が高いでしょ。これ重要！

P.S.MESSAGE G ←れるだけでなく、そのネームで42回コインを投入して新規MAPを選択すれば、MAPセレクトができるようになるというのもGPAシステムのウリの1つ。同じお店に通い詰めて、自分の攻略しやすいMAPを選び出して、頑張ってクリアを目指してほしいと思います。（こーじ山下）

隠しキャラ登場、パートワン〜!



ぼちぼちニューカマーの登場予告なり、そのものが使えたりする頃だと思われる。ボスクラスが使えるのを見かけたら、いち早くやって流行りの最先端をいっとけ!?

ジョー・フェンディ



CPU戦のエンディングは必見!

ボクサーだけにキックがない! そんなジョーで勝ち抜くコツを教えます。

担当:GYU

「キックボタンによる攻撃がない」こと。それがジョー・フェンディ(以下ジョー)最大の特徴だ。もちろん、足払いのかわりに下段のしゃがみ中パンチが用意されているが、キックボタンは"ガード前進"に使うだけなので注意しよう。

フルーティな必殺技の数々

●**ピーチブレイカー**

パンチを乱打する必殺技。とにかくリーチが短いので立ち合いでは使い勝手が悪いが、ヒット数が多く(大で出せば7ヒット)ダメージも高いので、連続技に組み込むと有効な攻撃だ。

●**アップルブレイカー**

いわゆるダッシュアッパー。ジョーの攻撃は全般的にリーチが短いので、こういった技の存在は重宝するが、ガード後に反撃されるので、スーパーキャンセルで保険をかけておくことが重要だ。

●**ジョープッシュ**

相手のガードを崩す必殺技。攻撃力こそないが、ヒット・ガードに関わらず崩せることが最大の利点。崩したあとにアップルブレイカー(中)で追い打ちするのが基本だが、画面端に追い込めばイージーコンビネーション(強)などを決めることもできる。



ヒット・ガードに関わらず相手を崩せるジョー・プッシュ。重要!

●**パインクラッシュ**

いったん軸をずらしてからアッパーを繰り出す軸移動技。出は遅いが、中段攻撃という利点がある。

●**プラムクラッシュ**

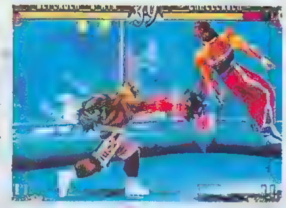
ヒットすればしゃがみ小パンチにつながるという利点はあるが、リーチが短いうえにしゃがんで避けられてしまう。

●**グレイプブレイカー**

ハードアタックだが、発生が早くモーションも見切られにくいので非常に使い勝手がいい攻撃だ。ちなみに、しゃがみ強パンチ→グレイプブレイカーという連続技もある。

●**イビルジャッジ**

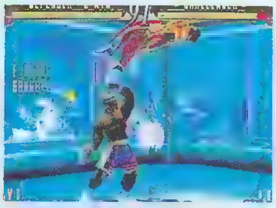
拳に鉄球を装着してストレートを繰り出すバレッジブロウ。攻撃後に打撃技3発分まで鉄球が装着されたままになっていて、このときに打撃技をヒットさせれば、通常時よりも高い攻撃力を発揮できる。



鉄球を拳に装着するイビルジャッジ。パンチ3発分、威力があがるぞ。

●**スカルブレイク**

アッパー→ストレートといった具合に攻撃を繰り出すバレッジブロウ。無敵時間が長く連続技や対空技につかえるのが最大のメリット。もちろん攻撃力も高い。



あらゆる場面で使えるバレッジブロウ、スカルブレイク。

●**ガード前進**

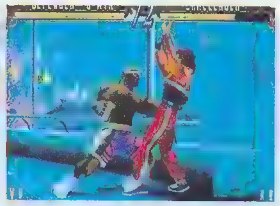
キックボタンを押せばガード状態で一定距離を前進できるが、立ちガード状態なので足払いには当然ながら弱い。

ピーチブレイカー	←↙↓↘→+P
アップルブレイカー	→↓↘+P
ジョープッシュ	→↘↓↙←+P
パインクラッシュ	←+中P
プラムクラッシュ	←+大P
グレイプブレイカー	PK
イビルジャッジ	↓↙←↓↙←+P
スカルブレイク	↓↘→↓↘→+P
イージー コンビネーション	小P・小P
	中P・中P・中P
	大P・大P・大P
ガード前進	K
挑発	↓↘→+K
	↓↙←+K

対戦のポイント

しゃがみ中パンチは唯一の下段攻撃だが、リーチが短くダウンを奪えないため、基本的に相手の足払いを潰すために使っていく。しゃがみ中パンチがヒットすればキャンセルアップルブレイカーでダウンを奪えるが、ガードされた場合は反撃を受けるので、スーパーキャンセルスカルブレイクを用意しておくこと。

また、しゃがみ中パンチで相手の動きを止めたところで、キャンセルジョープッシュやハードアタックも狙っていきたい。ステージ中央付近でジョープッシュを決めたなら、アップルブレイカー(中)で追い打ち、画面端なら強イージーコンビネーションからの連続技で追い打ちしよう。



端に追い込んでジョー・プッシュやハードアタックを決めれば…、



強イージーコンビネーション起点の連続技で大ダメージを与えられる。

そして、ジョーの投げは相手にダメージを与えるだけでなく、自分のダメージを回復させる効果があるので、積極的に狙っていくようにしたい。

実戦的連続技

●**ジャンプ強パンチ→強イージーコンビネーション2発止め→強ピーチブレイカー→アップルブレイカー**

強イージーコンビネーションを3発までヒットさせるとダウンさせてしまうので、必ず2発目でスーパーキャンセルすること。強ピーチブレイカーは10ヒット目(7発目)スーパーキャンセルしよう。これで3分の2近くも体力を奪えるはずだ。

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略　クレメンス・クライバー



これぞ正統派レスラー!?
ダメージリースはコマンド投げとエアフォルグ。その後の起き攻めも重要だぞ。
担当：GED

隙の大きさはS・Cでフォロー

まずは、技表の上から順に解説していこう。

●**ヴァルフィッシュ**
小、中、大で移動距離が変化するラリアット。中と大のみダウン効果あり。

●**シュトラヒ**
最初の頭突きがヒットすると、相手の反対側に回り込み、さらに頭突きを3発叩き込む。おもに連続技に使う。

●**グーテラオネ**
上空に跳び上がり、ボディプレスで落下する技。小、中、大でジャンプ高度と飛距離が変化する。

●**グーテナハト**
コマンド投げ。威力が高く、通常投げよりも間合いが広いのが特長。肩に担いで回している間に7回のジャストヒットチャンスがある。


隙あらばコマンド投げ！投げ中のジャストヒットも忘れずに。


跳び込みを相殺し、投げを狙うのもいい。ジャンプでは逃げられないぞ。

●**アナコンダ**
股間を突きだす変な技(笑)だが攻撃判定は大きく、持続時間も意外と長い。足払いや跳び込みも相殺可能で、その特性を生かし、対空技として使うこともできる。

●**ハイゲンベルツ**
●**ラオプフォーゲル**
前者は浴びせ蹴り。後者はいったん後方に身を退いてからドロップキックを繰り出す技。どちらもガード後の隙は大きいが、それを罠としてスーパーキャンセルも狙える。

●**ノイモーント**
後方に足を伸ばし、蹴りを繰り出すジャンプ攻撃。前や下には攻撃判定が無いので、完全に跳び越してから使おう。

●**リュッケンヴェルフェン**
相手をロープに振る技で、ロープのあるクレメンスステージでのみ相手が跳ね返る。この技自体に攻撃力はないので「J大P→ヴァルフィッシュ」などで追い打ちしよう。

●**ドリュッケン**
ハードアタック。ドロップキックを放つ技だが、ラオプフォーゲルよりも高く、遠くへ跳び蹴りを放つため、近距離でしゃがんでいる相手に当たらないのが難点。下中Kが届かず、下大Kが当たるくらいの距離が有効間合い。スーパーキャンセル・エアファルケンが狙えるように、最低でもガードさせるように使おう。

●**エアフォルグ**
低い体勢からショルダータックルをくらわせる技。地上ヒットすると、上空にかち上げた後に肩で受け止め、床に放る。この後、地面でもがいている相手に追い打ちが可能。空中ヒットだと、かち上げだけで終わるが(ギリギリだが)通常技で拾うことができる。

●**エアファルケン**
出かかりが無敵で、グーテナハトよりも攻撃力が高いコマンド投げ。

●**イージーコンビネーション**
立ち小Pを2発繰り出した後、裏拳を繰り出す。

●**グライフェン**
至近距離でダウンしている相手を引き起こす技で、攻撃力はない。大Pと大Kでは起こす方向が異なる。

狙いは投げ&ショルダー!!

隙あらばグーテナハトを狙っていく。エアファルケンでもいいが、ゲージを1つは残しておくようにしたい。そうすれば、ハードアタック、ヴァルフィッシュ、グーテラオネ、ハイゲンベルツなどをガードさせてからのスーパーキャンセルや、連携への無敵割り込みが狙えるからだ。

即戦力となる必修連続技は、

①下中K→シュトラヒ→エアフォルグ→下大K
②ジャンプ攻撃→下小P×2→シュトラヒ→エアフォルグ→下大K

の2つで、どちらもシュトラヒを組み込んだもの。

①は、中距離での牽制を兼ねた下中Kからのシュトラヒ。シュトラヒの硬化時間は長いが、間合いが離れているので、ガードされても反撃されることは意外と少ない。エアフォルグ後の追い打ちは、下大Kの代わりに「ハイゲンベルツ→エアフォルグ→下中P or 下中K→ヴァルフィッシュ」といった連続技にもできる。

②のジャンプ攻撃は、正面からはJ中PかJ大P、めくりならノイモーントを使っていく。あとは、ジャンプ攻撃＋下小P2発の最中にヒット確認してシュトラヒにつなぐだけ。たまには、シュトラヒの代わりにヴァルフィッシュやめくりの中グーテラオネを狙ってみるのも面白いが、ガード時の硬直が長いのでスーパーキャンセルでのフォローも忘れずに。


連続技や割り込みのエアフォルグも重要。追い打ちはジャストヒット下大Kで。

起こしてどうする!?

ダウン状態の相手を強制的に引き起こす「グライフェン」の使いどころとその後の攻めについても説明しておこう。

おもにグライフェンを使うのは、グーテナハトやエアファルケンで投げた後、エアフォルグから下大Kで追い打ちした後、の3つの場面。

引き起こす場合、グーテナハトの後は、レバーを下に入れっ放しで大Pか大Kを連打しているだけでOK。エアファルケンの後やエアフォルグからの下大Kの後は少し離れているので、一歩間合いを詰めてから引き起こす。

引き起こした後の硬化時間差は完全に五分で、「通常投げでは投げられず、グーテナハトなどのコマンド投げなら投げられる」間合いになっている。相手が無敵技かジャンプ以外の行動であればグーテナハトで投げてしまおう。バレッジブロウを読んでいたら、ガードやジャンプがいい。無敵時間の長いバレッジブロウを持っていないなら、エアフォルグ（無敵時間が比較的長い）をぶつけてみるのも手だ。

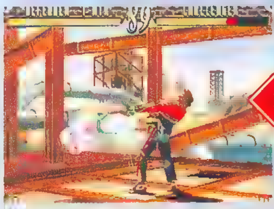

ジャンプで逃げない相手には、引き起こしからの投げを狙おう。

引き起こしたら、まずエアフォルグを狙うことをオススメするが、それを警戒してジャンプでかわそうとする相手には、「昇りJ大P or 大K」か「相手方向にダッシュし、着地を投げる」の2つを使い分けていく必要がある。

クレメンスはジャンプモーションが遅いため、昇りジャンプ攻撃の出の早さで張り合うと絶対に不利。相手が昇り攻撃を出しそうならダッシュからの投げを狙い、相手がダッシュからの投げを警戒してジャンプの下りに攻撃を出すようなら昇りジャンプ攻撃でいこう。昇りジャンプ攻撃で相手を撃墜したら、着地と同時に前ダッシュして投げてしまうのもいいぞ。

もちろん、引き起こしだけが起き攻めのすべてではない。めくりJ大K（ノイモーント）からの連続技や投げ、ジャンプからのスカし投げなども効果的だ。右の連続写真でも紹介しているように、ダウン時のエフェクトを目安にすると跳び込みのタイミングを計りやすい。


ダウン時のエフェクト（地面に広がる輪）が消えた直後に跳び込めば、


ちょうどめくり攻撃が狙える。連続技やスカし投げなどを狙っていこう。

ヴァルフィッシュ	→↓↘＋P
シュトラヒ	←↓↙＋P
グーテラオネ	↓↘→＋K
グーテナハト	レバー1回転＋P
アナコンダ	PPP同時押し
ハイゲンベルツ	→＋中K
ラオプフォーゲル	←＋大K
ノイモーント	空中で↓＋大K
リュッケンヴァルフェン	→↘↓↙←＋K
ドリュッケン	PK同時押し
グライフェン	相手ダウン中↓＋大Por大K
バレッジブロウ	
エアフォルグ	↓↘→↓↘→＋K
エアファルケン	レバー2回転＋P　※1
EC	小P小P小P

※1：クレメンスステージでのみKで技が変化
ECはイージーコンビネーションの略

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略

鉄雄



基本戦術を煮詰める！

基本戦術に大きな変化はないが、ポイントを見つめ直して完成度を高めよう！

担当：GYU

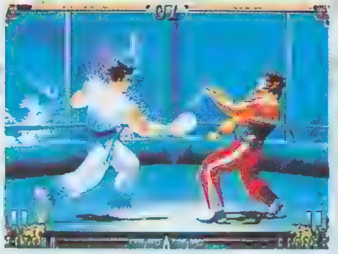
鉄雄の基本戦術については本誌でも既に紹介したが、現在でも基本戦術自体にこれといって変化はない。しかし、パートごとに煮詰めていけば、まだまだ強くなれる要素は十分にあるので、再び攻略していくことにしよう。

地上戦で有効な立ち中パンチ

鉄雄には飛び道具というものがないので、地上戦を中心に攻撃を組み立てていく必要がある。地上戦の要はダウンを奪える大足払いにあるが、中間距離から大足払いだけを狙っていては、攻撃のリズムがどうしても単調になってしまう。そこでアクセントとして使っていきたいのが、立ち中パンチだ。

ボディブローのようなモーションを持つ、この立ち中パンチ。攻撃判定の発生こそ少し遅めだが、見た目よりもリーチが長いので、大足払いと同じレンジで使っていくことができる。また、判定が異様に大きいので、相手の攻撃の出かかりを潰しやすいといったメリットがあるのだ。

一応、この技はハードアタックでキャンセルできないといった欠点もあるが、ガードされてもスキがほとんどないので、先端が届くと思ったらこれを多用して、ガンガン相手を押していこう。



判定が大きく地上戦での牽制に使える立ち中パンチ。意外?

荒行事の使いどころ

鉄雄の最大のダメージ減は、バレッジブロウの荒行事にある。キャッチ投げの荒行事は、威力が非常に高く無敵時間も長いので、あらゆる状況で狙っていきたいものだ。

しかし、相手が動ける状況で荒行事を繰り出した場合は、ジャンプで簡単に回避することができる。この事実を知っていてジャンプで確実に回避してくる相手には、使いどころに工夫が必要だ。

では、荒行事をジャンプで回避されないようにするためには、どうしたらいいのか？唯一の方法は、相手が攻撃を出したところに荒行事をぶつけるということにある。

しかし、相手が攻撃を出したことを確認してから荒行事を入力することはほぼ不可能。相手が手を出したくなる状況を与えてやることが現実的だ。



上級者が相手の場合、漢祭りを見てから……、



ジャンプで簡単に回避されてしまう。過信は禁物だ。

そしてその絶好のポイントと言えるのが、ハードアタックをガードされた瞬間なのである。ハードアタックはガードすれば反撃が確定するので、そこを狙ってキャンセル荒行事を重ねよう。

仮に相手がこの荒行事を警戒して手を出してこなくても、それはそれでハードアタックを反撃されないわけだからまったく問題ない。逆説的に言えば荒行事があるからこそ、相手のガードを崩す貴重な手段であるハードアタックを多用できるというわけだ。

以上のことを応用すれば、通常技（ガード）→ハードアタック（ガード）→荒行事といった連携でプレッシャーを与えることができるので、より攻撃の幅が広がるはずだ。



そこで、ハードアタックをガードさせて反撃を誘い……、



手を出したところにキャンセル荒行事を重ねると効果的だ。

薪砕きの利用法

必殺技の薪砕きは、いったん前方に小さくジャンプしてから攻撃に移るため、正直言って使い勝手が悪い攻撃だ。

しかし、シャンの底身やカプリッチョのハードアタックのような自ら倒れ込む攻撃に対して使えば、非常に有効な攻撃に変化する。これらの攻撃はダウン状態でこそないが、姿勢が低く有効な反撃技が少ない。しかし、ここで薪砕きを使えば、通常時と同じように相手を浮かせることができるのだ。反撃技としてはトップクラスのダメージなので、確実に決めるようにしよう。



シャンの底身などといった倒れ込む攻撃に対しては……、



薪砕きをフルセット決めることができる。有効な反撃技だ。

漢祭りでダメージを稼ぐ

バレッジブロウの漢祭りは、連続技に組み込むのが主な使いどころだ。以前の攻略では実戦連続技として、〝ジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→骸割り→漢祭り〟を紹介したが、骸割り後に限らず、前出の薪砕きや無敵対空技の吊鐘割りをヒットさせたあとにも有効だ。

ちなみに、どちらも5ヒット目をキャンセルして漢祭りにつなげるとベターだ。

また、漢祭りをヒットさせた場合に忘れてはいけないのが、ジャストヒットの存在だ。コツを一言で説明するなら、とにかく連打すること。すべてジャストヒットさせれば、与えるダメージもまったく違ってくるので、気合を入れて連打しよう。



吊鐘割りや薪砕きのあとは漢祭りで追い打ちしてもいい。もちろんジャストヒットでダメージを稼ぐのも忘れずに…。

・骸割り（⬇⬋⬅+P）・吊り鐘割り（➡⬇⬊+P）・薪砕き（⬇⬋⬅+P）・双撃脚（➡+中K）・擺撃脚（⬅+大K）・裏旋拳（⬅+大P）・駿馬脚（PK）・
・荒行事（⬇⬋⬅⬇⬊➡+P）・漢祭り（⬇⬊➡⬇⬊➡+P）

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略　ジョージ・ジェンセント



フットワークで右に出る者なし!
固め、対空等、すべての面において高性能なキャラ。ただ一発が低いのが玉にキズ。
担当：アディオスToshi

キルソバットを中心とした固め

ジョージはボクサーゆえの"ヒット&アウェイ"を演じられるところが、他キャラと一線を画す。と、これまでは書いてきたが最終的には「固め続け、ヒット確認でコンボにつなげる」という無難なところに落ち着きそうだ。その際主役となる技は、もちろんキルソバット。ダッシュや跳び込みで相手の懐に入り、しゃがみ小P、しゃがみ小K、イージーコンビネーション、しゃがみ中K等を組み合わせ、キャンセルしてそれにつなぐ。当然、バジリスクやロールフイスト、スマッシュキックもこの中に時折混ぜよう。ガードされてもソバットは硬化が短いので、強引にまた小Pにもっていったり、潰されるようならバレッジブロウやイーグルクロウを置いておく。



固めの最中にこういった技も混ぜていくと、らしくなる。

細かいSCで稼ぐ

固めを持続させて、コンボにつなぐ。では、どんなコンボを入れればいいか?実のところそれは状況ごとに変わるので、ここではコンボを紹介すると同時に状況についても説明していこう。

●しゃがみ中K→キルソバット→ファランクス

しゃがみ中Kからのキルソバットは基本中の基本。跳び込みからでももちろん可能だが、このゲームはジャンプ攻撃からの中攻撃のタイミングがシビア。よって地上でしゃがみ小P(K)×2→しゃがみ中Kというような連携から、ヒット確認でこのコンボを決めよう。それなりに距離が開いている場合は、牽制として立ち中Kからキルソバットに。ファランクスへのつなぎはそれ程シビアでもないので、この場合も一応ヒット確認ができるはずだ。

またジャガーラッシュも入り、ゲージがあればファランクスにもっていき威力もあがるが、つなぎが変にシビアだしゲージを使うわりには段数補正が厳しくて高威力が期待できない。



中Kからキルソバット。ここまでにヒット確認しておき…、



ファランクス。ダメージ源としては最も貴重だ。



跳び込みは中キックが判定も広く使いやすい。



ECを2発で止めソバットに。出し切る必要はもうない?

●ジャンプ攻撃→EC2発→キルソバット→ファランクス

しゃがみ中Kよりも威力は落ちてしまうが、これなら跳び込みからのつなぎは簡単。EC(イージーコンビネーション)の"レバー前入れのほう"を出し切ってしまってファランクスにもっていくのは先の号で紹介したが、これができるなら必要ない。ただ"中段"という利点はあるが…。

ジャンプ攻撃はできるなら威力ある大P。判定面を気にし、めくりなど狙いたいなら中Kが最適だ。

●小攻撃×2→イーグルクロウ

小攻撃をキャンセルしてのキルソバットは連続技にならない。その点を補うためにこのコンボを使う。威力は小さいが小技を使うことにより跳び込みから入りやすいし、相手の連携に割り込んで…という使用法もある。また何と言ってもヒット確認が、前述のものよりも格段にしやすいのが嬉しいところ。

●立ち大P→立ち(しゃがみ)小P…

これはちょっとおまけみたいなもの。立ち大Pは技としては裏拳だが、ヒット後の相手の仰け反りが他のものとは違い格段に長い。ここに小Kは無理だが、小Pが入るので前述のようなコンボにつなげよう。ただ立ち大Pは上段なので多用は禁物だ。



この仰け反り中に…。タイミングは結構シビアだ。

対空にもSC

ジョージの対空兵器は立ち大Kとイーグルクロウの2つ。早めに出して落としていくなら前者、引きつけるなら後者という感じに使い分けていけばいい。またイーグルクロウは広い範囲をカバーしてくれるが、立ち大Kはやはりそれよりは限定されてしまう。

ただ立ち大Kはファランクスでスーパーキャンセルすることにより、相手を落とすだけでなくコンボの起点ともなる。ファランクス単体でも強力な対空兵器になるが、ダメージは余計に奪うに越したことはない。



コイツをSCしてファランクスに。1セットで覚えよう。

画面端のイーグルクロウ

イーグルクロウには無敵時間がある。よって対空、固められたときの脱出、起き上がり時のリバーサル等には非常に心強い。この技に問題があるとすれば威力の低さと、ガードされた際の隙の大きさ。しかしある状況下では、これが問題とならないのだ。

そう、相手を追い詰めた状態での壁際。まず威力の低さは、先の号でも書いたようにSC(要ヒット確認)でファランクスが入るようになり、一応は解消できる。ガードされたときは何と三角跳びで回避可能。元々、常備されているものだがイーグルクロウの後でもできるようになっているのが凄い。

やり方は足が壁に着いた瞬間にレバーを反対方向斜め上に入れるだけでいいが、タイミングが若干難しく"目押し"が必要。ちなみにヒットしていても可能だ。



まずい、イーグルクロウがガードされた…、



だけど画面端なら余裕で回避。タイミングを覚えよう。

・バジリスク(ダッシュ中+P)・ブロッケイド(ダッシュ中+PP)・イーグルクロウ(↓↙←+K)・トライアンフ(空中で壁に接して、レバー反対方向)・キルソバット(↓↘→+K)・ロールフィスト(←+P)・スマッシュキック(→+K)・ロールフック(ダッシュ中+KK)・アインファング(PK)・ジャガーラッシュ(↓↘→↓↘→+P)・ファランクス(↓↘→↓↘→+K(空中可))

ファイティングレイヤー キャラクター別対戦攻略 アレン

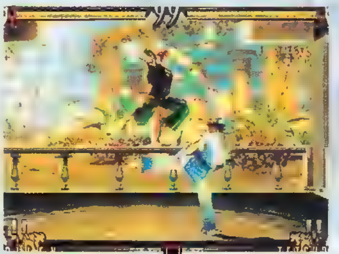


まさに「アタッテクダケロ」!
安全に闘おうとすると、弱いしつまらない。決め打ちバンザイ!
担当:はまー

画面端に追い込め!

まずは、CPU戦などでゲージが2ゲージ半以上ある時に、画面端の相手に
●ジャンプ大P→立ち中K→〈大ジャスティスフィスト→トリプルブレイク〉×4→ジャンプ大P→立ち小P→ジャンプ大P
を決めてみてほしい。きちんとジャストヒットを狙っていけば、なんと相手をKOすることができる。実際には最後のほうでコンボ補正が大きくかかっているので、ゲージを2つ使ったあたりですでに相手の体力を7割ほど奪っているはず。この破壊力こそが、アレンが前面に出していきたい大きな武器だ。

ただ、高威力のジャスティスフィストを絡めた連続技は、相手を画面端に追いつめた状態でないと役に立たない。普段から軸ずらしや位置入れ換えを意識して使い、常に壁との位置関係を有利に保っていく努力をしよう。



ステージよっては壁が近い位置から始まるので、



開始直後の跳び込みからJフィスト→Tブレイクが決まる。勝ったも同然!?

過ぎたバクチは立派な戦法!?

アレンがこういった大ダメージ連続技を狙っていける状況は、詰まるところジャンプか位置入れ換えの後ぐらいしかない(あとは相手がミスった時の返し技)。ハードアタックは、アレンの場合「しゃがみガードを崩す手段」としては、期待しないほうがいいだろう。

ただ、ジャンプや位置入れ換えからトリプルブレイクがらみの連続技を狙うためには、それと対になる「相手を暴れさせる」ための選択肢がほしい。そこで活躍するのが、コマンド投げのボルティングキック改。たとえば、

●ジャンプ攻撃から
・ガード……ボルティングキック改
・暴れるor投げ返し……下小K→大ライジングドラゴン→トリプルブレイク

●位置入れ換えから
・ガード……少し歩いてボルティングキック改
・暴れるorジャンプ……立ち中K→大ジャスティスフィスト→トリプルブレイク→…

といった選択を、さまざまな局面で相手に意識させていこう。



位置入れ換えは、ガードされても有利なしゃがみ小Pの後が狙い目。



最速の中攻撃が確定するが、あえて投げと打撃の二択に持ち込もう。

ゲージを使ってゲージを溜めろ!

今まで述べてきたことは決まれば強力な半面、常に危険がつきまとう。かといって、ビビってリスクの大きい技を使わなくなると、今度はダメージ源がなくなってしまう。これを打破するためには、必殺技をガードされた時のフォローとして、常にファイヤーフォースを撃てるだけのゲージをスタンバっておきたい。ファイヤーフォースはガードさせれば密着でもアレン有利なので、さらに強気で攻めを続行させることができる。



仕方なくフォローするのではなく、積極的に出していく価値はある。

そのためにはゲージ溜め効率を上げなければならないのだが、アレンの場合はジャストヒットを意識していくといいだろう。ジャストヒットは成功するたびに一定量のゲージが増えるので、ボルティングキック改やファイヤーフォースが決まった後は、必ず全段狙っていくこと。

また、リバーサルでの稼ぎも重要。相手の牽制技をガードした後にソウルフォースを出したり、起き上がりに強ライジングドラゴン→ファイヤーフォースを意識して出していきたい。

バクチ連発でまとまったダメージを狙い、ガードされたら稼いだゲージでフォローし、また攻める。このサイクルが機能すれば、実にアレンらしく豪快に勝利することができるはずだ。



残りゲージがこの程度だと、



リバーサル+必殺技+ジャストヒットでここまで再補充できる。威力もいい感じ。

銀河の果てまでふっ飛ばせ!

連続追加入力式のスーパーコンボである「ラッシングアサルト」だが、3ゲージも使うわりには全然減らないので、すでに記憶から消え去っている人もいることだろう。だがしかし!実はさらなる追加入力をすることで、3ゲージ消費も納得のグレイトなダメージを与えることが可能なのである!コマンドを順に追っていくと、

①↓↙←↓↙←+KK
②↓↘→+P
③←↓↙+P
④→+P
⑤↓↘→←+K

となる。④を入力したらすぐに⑤を追加すれば、最後に相手を派手に蹴り上げて、体力ゲージの6割前後を奪い去ってくれる「アレンギャラクシー」の完成だ。

技自体の性能は、入力から攻撃判定が出るまで完全無敵で、画面真ん中でも大ダメージ確定なのが強み。スーパーイリューションの後に狙ってみる?



Fフォース&Tブレイクも魅力的なので、どれを優先するかは悩みどころ。

・ソウルフォース(↓↘→+P)・ライジングドラゴン(→↓↘+P)・ジャスティスフィスト(←↓↙+P)・ボルティングキック改(→↘↓↙←+K)・うりゃー!キック(→+K)・ジャンピングナックル(PK)・ファイヤーフォース(↓↘→↓↘→+P)・トリプルブレイク(↓↘→↓↘→+K)・{ラッシングアサルト(↓↙←↓↙←+KK発動)/追加1(↓↘→+P)/追加2(←↓↙+P)/追加3(→+P)/アレンギャラクシー(↓↘→←+K)}・ラッシングレイド(↓↙←↓↙←+PP)

目標は「XL TECHNOを解く」だ!

PACAPACA PASSION
パカパカパッション

何はともあれ、パーフェクトを取れるようにならないと始まらない。基本から覚えていこう。

担当：P・鈴木

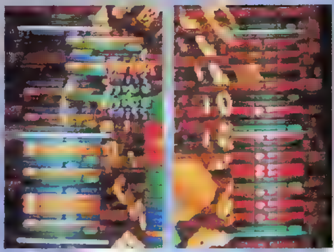
激ムズ曲 XL TECHNOを君は見たか?

インストカードを見ている人なら気づいているかもしれないが、隠し曲「XL TECHNO」が6曲目として存在する。

難度はかなりの高さで、1小節内でチップのない場所よりもある場所のほうが多いといえば、その難しさが分かってもらえると思う。

出現条件もなかなか厳しく、相当なうまさでないと、1人プレイ時では拝むこともままならないかもしれない。そんなときは2人用でコマンドを入力することによって出現させるといいだろう。いい練習になるはずだ。

ギターよりもドラムのほうが難しい模様だが、こんな難度の曲でも90%以上のパーフェクト率を持つ人がいるというのだから世の中広いですな。



連打ばかりのフレーズもあれば、変則リズムのフレーズも。強敵！

まず練習からやっとく?

パカパカパッションはややクセの強いゲームではないか？ という話をよく聞くので、本格的な攻略にはいる前に、基礎を覚えていくとしよう。

出現方法

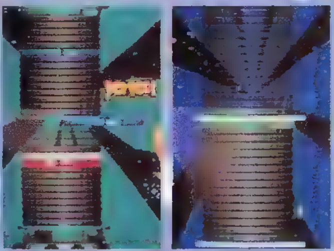
1P時
スペシャルモードを選択し、3曲目「ブルーノイズ」を77%以上のパーフェクト率でクリアする

2P時
曲選択時に（黄→赤→青→緑）×2の順にボタンを入力する（ただし1回でも押し間違えたら無効）

まずパーフェクト等の評価について。これは4種類あり、「パーフェクト」→「グッド」→「ナイス」→「ミス」の順で評価される。パーフェクトを連続で取るとさらにボーナスが得られるので、パーフェクトを取る練習からしていくといいだろう。

☆パーフェクトを出そう

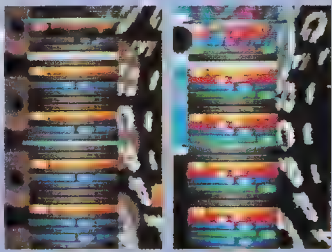
パーフェクトの出し方を覚えよう。パーフェクトは、「白いラインがチップに重なってから60分の4秒以内に同色のボタンを押す」ことで得られる。感覚的には、「チップと白いラインが重なってからボタンを押す」よりも、「チップの上側に触れた瞬間（あるいはそれよりもさらに少しだけ早く）にボタンを押す」くらいのほうがよいようだ。見た目に反してパーフェクトは取りにくいので、練習しておこう。



本来は重なってから押すのだが、やや早めの感覚で押していこう。でもナイスにはならないように。

☆「練習」モードの利点

連続でボタンを押すパートが難しいという人、裏打ちのリズムが取れない人、パーフェクトが取れないので曲を完成させるどころではないという人は「練習」を試してみよう。チップ配列がわかりやすいフレーズに変更されているので、遊んでいる気分にさせてくれる。また、クリアもしやすいので自信もつくはずだ。スタンダードはその後でもいいだろう。少しずつ進歩、だ。



例えば右のような難しいフレーズも左のようにアレンジされる。

相手にチップを送る&自分のチップを消す

相手にチップを送る仕組みについて説明しよう。

まず、画面に現れる1列分（2小節）を1セットとし、1000ポイントをチップ数で割る。これにより出てきた数字が1チップあたりのポイントだ。

このチップ1つ1つに対し、

パーフェクト…100%
グッド…70%
ナイス…20〜50%
ミス…0%

をかけ算し、そこで出てきた総ポイントを160で割る。その数字が相手に送れるチップ数となる（相殺あり）。

例えば2小節に10枚チップがあれば、1枚につき100ポイント（ローリスク）だが、2小節に2枚しかチップがない場合は1枚につき500ポイントのため、ハイリスク（ミスできない、見逃せない）になってしまう。そう考えると、少なすぎるチップ数のパートをプレイするよりも、ある程度チップ数があるパートのほうが簡単なのかもしれない。

自分側のチップを消すためには、パーフェクトの成績を取るといい。積み上がっている高さに応じて消えるチップ数も変化する。高ければ最高6枚、低ければ1枚消すことができる。また、それとは別に、4連続でパーフェクトを取ると1〜4枚のチップを消しつつ送ることができる、ボーナスを得られる。

相手にチップを送るにしても、自陣のチップを消すにしても、パーフェクトを取ることが不可欠になってくるわけだ。また、曲終了後にパーフェクト率2%につき1枚のチップを相手に送れる点もかなり重要になる。



極端にチップが少ないと、パーフェクト以外のときの痛手が大きい。



また連続で押すフレーズは気をつけないと全部失敗しやすい。押さない選択も必要。

小ネタでGO! 工夫してみよう

難しくて解けないフレーズをいかにミスを減らしつつ抜けるかを考えていこう。

例えば4連続で黄〜緑と押さなければならないときは、あえて青や赤を押さずにパスし、「タタッタ」や「タッタタ」の形に変えてしまうとか、スペシャル2曲目のドラムの青と赤を交互に押すフレーズ（写真参照）の一部分をパスして、すっきりした形にするとか。いろいろなところで役に立つので、自分なりのアレンジを加えてみよう。



右の部分は一番下の赤をパス（本文参照）。左の部分は緑をパスしてみよう（スペシャル3曲目ドラム・2回目のヤマ場）。

P.S.MESSAGE

G ホトギミ快楽天の田渕さんは他のコーナー以上に壊れている…。／新潟県　P.N.上国帰り君　◆やはりというか、昨年の1／15号の「男汁インタビュー」は、読者の反響がスゴイ…。でも、田渕健康だけじゃなくて、ホトギミ快楽天に関わる人は、みんな変だよ、やっぱり。（こーじ山下）



てんこもりシューティング

TENKOMORI SHOOTING™

いろんなタイプのシューティングゲームで遊べちゃう！なんとその数全部で26種類!!昔風で言うと、26IN1って感じかな!?

スマートシューティング

「てんこもり」って言葉は知ってる?たくさんとか、一杯という意味なんだけど、この言葉が頭に付いたナムコのシューティングゲームは、本当にたくさんのゲームがゴッチャリとつまっているのだ。なんとその数26種類！

シューティングゲームにもさまざまなジャンル、またルールがあるけど、そのほとんどが網羅されており、「てんこもりシューティング」にはイヤと言うほどつまっている。

全部で26種類のゲームを楽しめるんだけど、操作もいたって簡単。すべてのゲーム、レバーと1つのボタンだけで遊べてしまう。単純明快、ただひたすら連射命のゲームもあれば、的を狙って撃ち込むゲーム、または画面中弾だらけの中をとにかく避けるなど、1つ1つがシンプルなゲームになっているから、誰でもできちゃうのだ。

基本となるゲームルール、まずは初級、中級、上級の中からコースを選択決定する。上級を選べば最高26種類のゲームを1面で選択できるのだ。ちなみにこのゲーム、1プレイで26種類のゲームすべてを楽しめるわけでもない。というのは、1面では全部の中から1つを選択できるけど、1面をクリアすると、2面ゲーム選択時、ランダムで4つのゲームが選ばれ、その中から2面のゲームを選択、そして3面…、といった感じのルールになっている。まずは中級で腕試しをして、とりあえず自分の得意なゲーム、不得意なゲームを把握し、網羅したうえで上級を挑んでみよう！

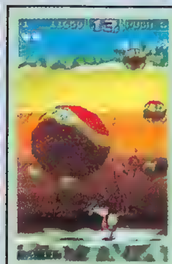
全26ゲーム完全網羅

ゴキブリ退治



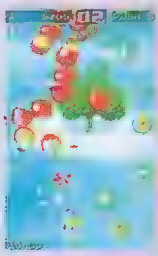
男の子を操作して室内にいるゴキブリを、すべて退治するゲーム。連射はそんなに必要ないゲームで、確実にゴキブリに向かって殺虫剤をヒットさせよう。難度は比較的低めだぞ。

風船プーカを爆発



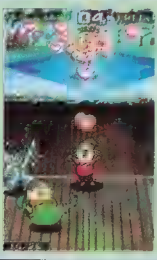
男の子を操作して、画面両端から出現するプーカを、狙い撃ち、風船のように膨らませて爆発させるゲーム。プーカは3発で爆発できるぞ。これもまた難度は低め。

真っ赤なりんご重視



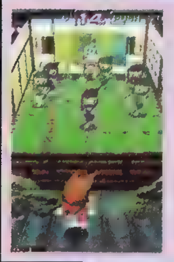
画面上部から青いりんごと、真っ赤なりんごが降ってくるので、赤いりんごだけを規定数射撃するゲーム。青りんごを撃ってしまうと、マイナス1で、りんごに当たってしまってもタイムロスになるぞ。

ハートでキャッチ



ダンス広場で画面奥に女の子がいる。その子めがけてハートを狙い、規定数当ててやろう。お邪魔キャラがいるが、こいつにハートが当たってしまうと、襲ってくるぞ！難度は中の上といったところか。

バカ殿退治



奥にいる殿様を狙って手裏剣を当てるゲーム。ただ、殿様までの間に忍者が邪魔をしている。手持ち手裏剣は2発しかないので、結構難しいゲームだ。1発の手裏剣で忍者を一人消すと楽になるかも…。

ダルマ落としのトーテムポール



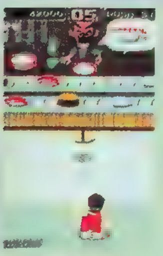
トーテムポールを狙って射撃して、すべて破壊目的のゲーム。的を狙うのと弾避け、連射も必要なので、難度は高め。1つ1つ丁寧に破壊していくのが理想だが、射撃をガードされる場合も多い。

米俵を守れ！



空を飛んでいるカラスが4つある米俵を盗むので、カラスを射撃して米俵を守ろう。カラスも糞で応戦し、くらってしまうとタイムロスに。制限時間内に画面に残っていればOKだぞ。

職人芸のお寿司屋さん



お客さんの注文通りに、ベルトに流れているお寿司を狙って皿を投げるゲーム。違うお寿司を渡すと怒って投げ返されてしまう。それをくらうとロスなので、避けるように。難度は中かな。

P.S.GAMEST Q&A G 現在ナムコでは「てんこもりシューティング」の主人公のおサルの名前を募集しているぞ！名前の候補は、①てんこ&もーりー②うっちい&もっきー③ヤッチャー&ルウ④ファニー&マニーの4つ。応募方法は、気に入った名前、住所、氏名、電話番号、職業、ご意見等を明記の上、→

コンボが重要 花火大会



宇宙人が編隊を組んで降りてくるので、花火弾を当てて規定数の宇宙人を爆発させるゲーム。意外に難しいけど、黄色い宇宙人を狙って撃ってやれば、誘爆する。これがコツだぞ。

ギャラガ Bステージ



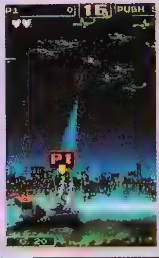
ギャラガのボーナスステージがここに復活！規定数の敵を破壊すればクリアだ。連射はそんなにいらず、とにかく狙って撃って全滅させるのが重要。動きのパターンをある程度知る必要があるだろう。

ビル破壊



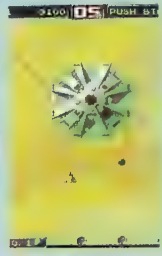
車通りの多い車道で、車を避けつつ手榴弾をビルに投げて、破壊しろ！車に引かれると、もちろんタイムロス。上段3車線からでないと、手榴弾が届かないのも忘れるな。結構簡単だが、後半超ムズ。

誘爆 大作戦！



空高く飛んでいる飛行機を狙ってミサイルを発射し、誘爆でできるだけたくさんの飛行機を破壊するゲーム。手持ちミサイルは3発で、狙い所が重要になる。ちょっと運が絡んだゲームだぞ。

ナムコ名作 ボス登場



ゼビウスのボスキャラ「アンドアジェネシス」を制限時間内に破壊するのが目的のゲーム。アンドアジェネシスは中央のコアに1発決めればクリアが可能。弾避けレベルもかなり高めの設定だ。

計算して 答えを狙え



黒板に書かれた問題を計算して、転がってる玉に書かれた答えを狙い撃つゲーム。算数は簡単だけど、何種類かの答えが書かれた玉があるため、違うのを撃ってしまいがち。判断力がほしいゲームだ。

鉄砲魚の 生き様



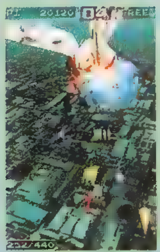
魚を操作して、蠅を狙い撃ち、水に落ちた蠅を制限時間内に規定数たべる激ムズゲーム。恐らく難度は26種類の中でも一番難しい。初心者はこの道を避けて通るのが賢明だと思われる。

どこかの 銃撃戦



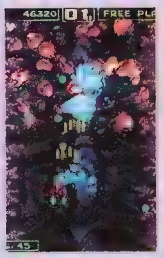
画面奥から次々に現れる悪者(?)を狙って射撃、規定人数倒すゲーム。敵弾を防御してくれる箱をうまく使って「名古屋撃ち(知ってる?)」で退治しよう。難度はわりと高め、できれば避けたい。

大都市に現 れた超獣



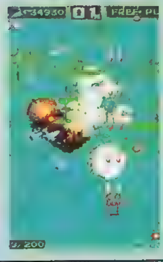
超獣の口を狙って、とにかく弾を当てまくる3Dシューティングゲーム。結構難しいゲームだが、巨大蠅が口からレーザーを撃ってくるタイミングを掴めれば、クリアも見えるはず。

増殖アメーバ



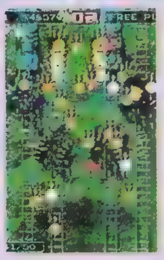
1匹のアメーバを撃つと分裂、さらに撃てばまた分裂。とにかく撃って撃って、撃ちまくって規定数まで増殖させるゲーム。アメーバに弾がヒットするたびに撃ち返し弾が飛んでくるが、意外に簡単だ。

無差別 破壊作戦



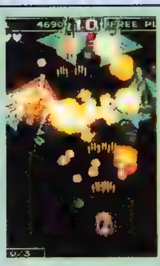
高速スクロールの中、敵が無数に出現するので、とにかく連射して敵機を破壊しまくる任務。黄色の敵は弾を撃ってくるので、注意。また、基本は突進攻撃になっているため、体当たりにも気をつけろ。

敵を破壊して ご褒美回収



とにかく連射して敵を破壊し、現れた勲章を回収。規定数回収できれば、クリアになる。なお、勲章は回収すると自機のパワーアップとも関わり、取れば取るほど強くなっていく。

宇宙戦艦を 3機撃破せよ



一番オーソドックスなシューティングゲーム。大型の戦闘機を3機破壊するとクリアになる。ザコも出現し、もちろん弾も撃ってくる。難度も普通で、慣れれば容易にクリアできるだろう。

巨大戦闘機 破壊



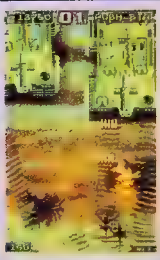
おおきな戦闘機、言わばボスのような敵を撃破するのが目的になる。攻撃は半端じゃなく、弾を避けるのも難儀だ。難度は、かなり高めになるので、できればほかのゲームを選択したい。

戦車VS 戦闘ヘリ



建物の中から次々に戦車が出現。戦車を規定数破壊しなければ、クリアはできない。戦車には耐久力があり、結構堅い。戦車を夢中で撃っていると、ヘリのミサイルをくらいがちなので注意しよう。

大型戦車 を制圧！



火炎放射とミサイルを発射してくる大型戦車が2台いる。これを破壊するのが目的だ。難度が高いので、初心者にはお薦めしない。ちなみに、戦車に付いている小砲台は点数があるが、ヒット数には無加算。

マウント 富士



シューティングと言えば一応そうだが、これはレバーを高速で回転させてパワーを溜め、ボタンで発射。富士から発射した岩石でUFOを撃ち落とすゲームになっている。体力を消耗するゲームだ。

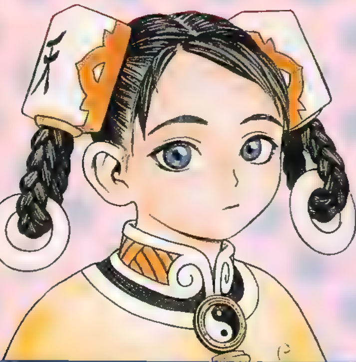
我慢比べ



画面中に無数の敵機が出現。自機は1発のボムのみ使用可能。できるだけ多くの蠅を巻き込むゲーム。弾を避けるのに自信があれば、簡単なジャンルになるが、難度的には高いゲームだ。

P.S.GAMEST Q&A G →〒121-0031横浜市神奈川区新浦島町1-1-32 ニューステージ横浜16F 株式会社ナムコVS開発部キャラクターネーム公募ゲーメスト係まで送ればOK！締切は2／14。抽選でプレゼントもあるぞ！（※ネーミングに関する権利、その他一切の権利は（株）ナムコに帰属します）

隠しキャラ大公開っ!!



対戦ホットギミック快楽天

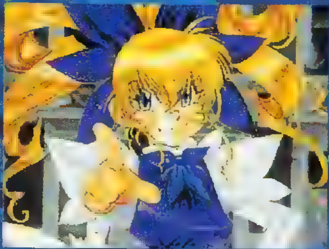
対戦ホットギミックのお約束！「やっぱりいたか…」的な隠しキャラたち！今回は彼女ら（他1名漢）の出現条件もばっちりフォロー。さて、ギャルたちの紹介は最後だが、次号にて衝撃の企画を発表予定！まだまだホトギミ快楽天から目が離せないぞっ！

担当：X指定番長☆組(スー)
&長崎奉行(たぶちけんこう)MAXIMUM

ミリオン Mirion



いや～っ!!ついに[illegible]さん[illegible]待ちかねてもあり、彩京番長の番之字元帥も感涙の中村博文氏による、ミリオンの描き下ろしだっ!!氏のコアなファンは、み[illegible]な基板を[illegible]買いですか!?



彩京番長の番之字元帥です。中村先生の描く女性[illegible]の法外なまでの質感でしょ[illegible]



白い脇腹に薄く浮かぶあばら骨のライン。これやばい！オレもう我慢できねえッス（・何が？）

PRO-FILE
●職業：魔法少女
●作家：中村博文
●声優：大谷育江

対戦大会激ミニリポート

先日G-Model荻窪店で開催された、対戦ホットギミック快楽天の対戦大会。「参加者は少ないか!?」と我々は予想し「それならば、盛り上げにはせ参じようではないか!!」と私X指定番長☆組&長崎奉行MAXI-MUMに加え、アイランド担当の柵太郎を強制連行し、編集部をあとにした…。

G-Modelに到着し、早速柵太郎にどれぐらいの参加予定者がいるか探らせてみると、柵太郎が息を荒くして控え室に駆け込んでくる「大変です!!もう定員の24名をオーバーしています!!」すかさず「ホットギミック人気侮りがたし!!（擦れ声で）」と長崎奉行氏が吠える。

結局、我々を含め32名の大人数で大会はスタートし、技巧派打ち回しが集まったAブロック、勢い鬼ヅモのBブロックで大会は進んでいく。そして決勝ではマジ鬼ヅモで注目を集めていた選手が、数え役満を一発ではじき出し優勝。その異常なまでの盛り上がりは、昨今の対戦格闘ゲーム大会ではまず見られないほどであった。

よろしければ、アナタのお近くのゲーセンでも店員さんにお願いして、大会を開いてみてはいかがだろうか!?

こよみ Koyomi



[illegible]ットギミック快楽天で[illegible]いにイラストレー[illegible]ター[illegible]変わ[illegible]てしまったこよみサン。ISUTOSHI氏になっても、トレードマークでもある、極乳が弱まっていない[illegible]るはさすが。



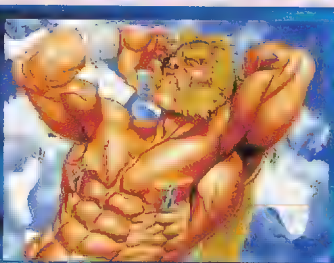
作家が変わっても、妖艶な[illegible]お変わりないこよみ姉さん。



も～ど～ですかっ、この極乳！[illegible]かの青木[illegible]子嬢もビックリ！

PRO-FILE
●職業：巫女
●作家：ISUTOSHI
●声優：高田由美

カイン Kain



司淳氏の描く漢といえば、[illegible]まで強まって前肉だっ！



[illegible]のか、平成はだか侍カインがふたた[illegible]今回のデザイン[illegible]イラストレーターの司淳氏によるもの。寺田克也氏のカイ[illegible]が増したカインのアニキもステキ。それに加え、CVの若本のアニキ[illegible]



Tバックもといっ!!としふんですな[illegible]てみたい

PRO-FILE
●職業：平成はだか侍
●作家：司淳
●声優：若本規夫

隠しキャラ出現方法

■こよみ
①最初に選択できる3キャラについて、お仕置き選択画面ですべて「許す」を選択
②2回目のキャラ選択画面で、MK〔Miko〕と入力

■ミリオン
①2回目の対戦キャラ選択画面に登場する3キャラについて、お仕置き選択画面ですべて「許す」を選択
②3回目のキャラ選択画面でMG〔Magic Girl〕と入力

■カイン
①3回目の対戦キャラ選択画面に登場する3キャラについて、お仕置き選択画面ですべて「許す」を選択
②4回目のキャラ選択画面で、MD〔Macho Dandy〕と入力
※上記以外に、1/10の確率で乱入あり

P.S.MESSAGE G ホトギミ快楽天の人気投票をぜひやっていただきたいです。マイナンバーワンは高木八重子さんです。／千葉県　P.N.めそ君　◆なるほど、検討しましょう。また、次号で、彩京とゲーメストの強力タッグによる衝撃の企画を発表するつもりなので、そっちもお楽しみに！（こーじ山下）


99年度
入学願書
受付中
夢を追う。プロになる。
EXPLAIN



魔女っ子大作戦

なつかしの魔女っ子たちが繰り広げる魔訶不思議冒険をゲーメストが完全攻略!!

魔法ヒロインは「魔法使いサリー」「ひみつのアッコちゃん」「魔法使いチャッピー」「キューティーハニー」「魔女っ子メグちゃん」「花の子ルンルン」「魔法少女ララベル」の7人!

for PlayStation　ゲームソフトと同時発売！ゲーメストがお送りする攻略本

魔女っ子大作戦 大魔法事典

2月4日発売　本体価格 980円+税

マルゲ屋でレアテレカGETのラストチャンス!?

ゲームキャラクターテレホンカードINFORMATION第三弾

ストリートファイターキャラクター特集

▶ストZERO3かりんお嬢様テレカセット

▶さくらがんばるテレカセット

残り少ないものはマルゲ屋のみでの販売になります。





1 ストZERO3かりんお嬢様テレカセット
2 さくらがんばる テレカセット
3 静御前春麗 テレカ
4 ストZERO2 さくらテレカ
5 ストZERO2 ADテレカ
6 ナッシュテレカ
7 ローズ テレカ
8 ガイテレカ
9 ZERO春麗テレカ
10 ベガテレカ
11 豪鬼テレカ
12 ダンテレカ
13 ストⅢ リュウ テレカ
14 ストⅢ ケン テレカ
15 ストⅢ ユン&ヤン テレカ
16 ストⅢ エレナ テレカ
17 ストⅢ ダッドリー テレカ
18 ストⅢ ネクロ テレカ
19 ストⅢ アレックス テレカ
20 ストⅢ いぶき テレカ
21 ストⅢ ショーン テレカ
22 ストⅢ オロ テレカ
23 ストEX リュウ テレカ
24 ストEX ケン テレカ
25 ストEX 春麗テレカ
26 ストEX ガイル テレカ
27 ストEX ザンギエフ テレカ
28 ストEX ほくと テレカ
29 ストEX ブルム テレカ
30 ストEX D.ダーク テレカ
31 ストEX C.ジャック テレカ
32 ストEX スカロマニア テレカ
33 ストEX ダラン テレカ
34 ストEX ブレア テレカ
35 ストEX カイリ テレカ
36 ストEX アレン テレカ
37 ストEX ガルダ テレカ
38 ストEX ベガ テレカ
39 ストEX 豪鬼 テレカ
40 キャミィ テレカ
41 T・ホーク テレカ
42 D・J テレカ
43 フェイロン テレカ
44 スーパー春麗 テレカ
45 ガイル テレカ
46 バルログ テレカ
47 スーパーな奴ら テレカ

- ●新声社テレカホンカード …………各1200円（非課税）
- ●「さくらがんばる!テレカセット」 …………3980円（非課税）
- ●「神月かりんテレカセット」 …………2500円（非課税）

マルゲ屋各店にて販売中


The Future is Now
SNK
超えるべき奴がいる。


NAOMI™
だれでもできる。すぐできる。
単純明快、おじーさんもおねーちゃんもできる対戦活劇!
簡単操作ですぐに遊べる。
3D ADVENTURE ACTION

GAMEST

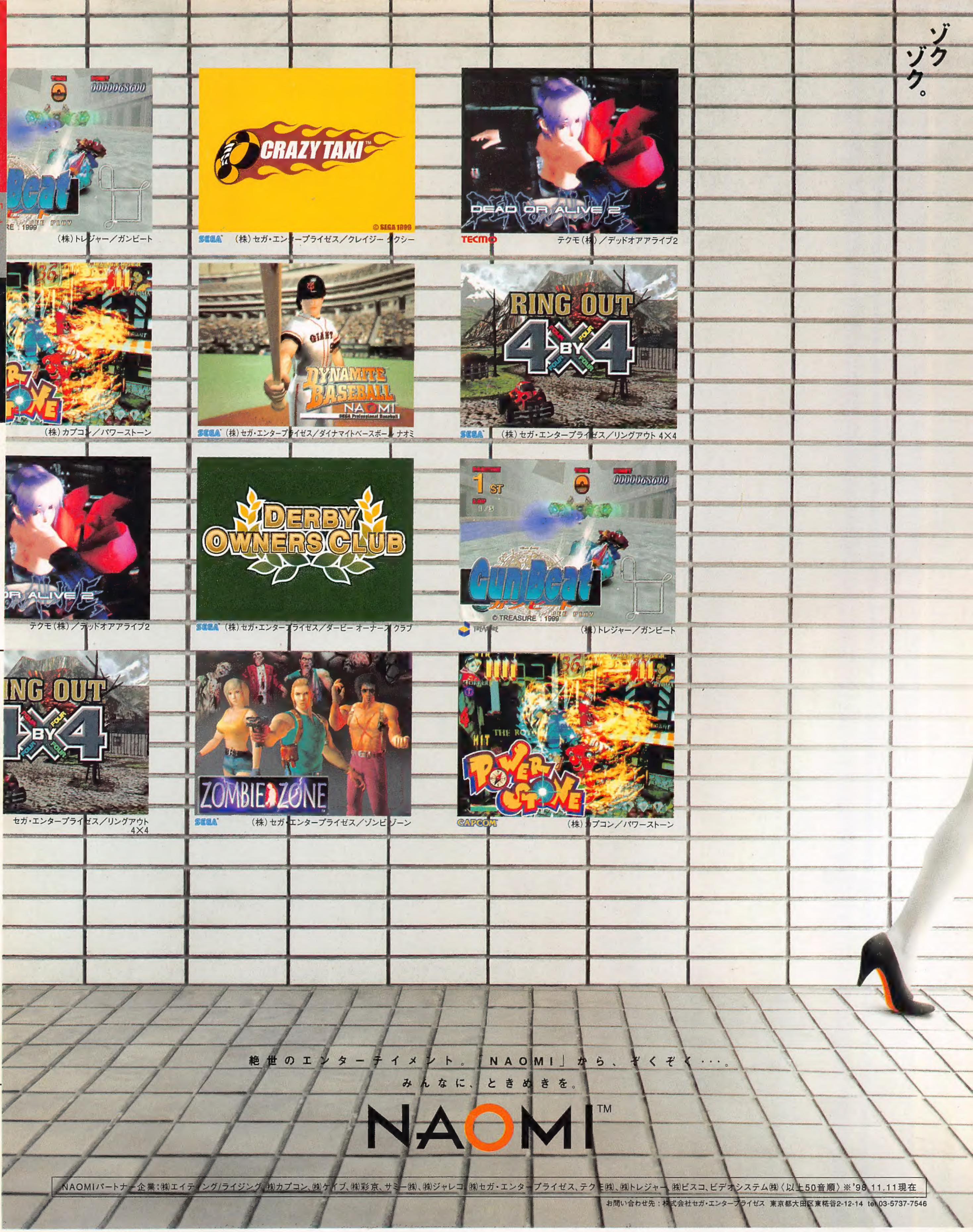
February 1999 2.28 No.252

毎月15/30日発売

アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト

平成11年2月28日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第9号通巻252号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321

特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22444—2/28 ©1999 SHINSEISHA Printed in Japan T1122444020549